VIDEOGIOCHI PER PC

182 Maggio '04

XENIA EDIZIONI

DVD

€ 8.70

THE GAMES machine

WORLD OF WARCRAFT

Uno sguardo al più promettente gioco di ruolo di massa di tutti i tempi

PAINKILLER

Il ritorno dell'ultraviolenza

BREED

Anche i PC hanno il loro Halo?

ANTEPRIME

Le prossime novità da Lucas Arts, più le attese anticipazioni su Vampire: Bloodlines, Thief III, Blood Rayne 2 e True Crime!

9 771129 232306 40182

www.tgmonline.it

DOSSIER

UNA GUIDA SU COME GIOCARE GRATIS ONLINE!

FILM MUSICA **GIOCHI** SPORT INFORMAZIONE

Tanti giochi on line e da scaricare, per sfidare chi vuoi fino all'ultimo clic.

Rosso Alice, il portale per gli amanti di internet veloce.

I costi dei contenuti non comprendono quelli di connessione.
La qualità del servizio dipende dal tipo di collegamento internet prescelto.

RossoAlice
TELECOM ITALIA

la tua nuova rivista di cinema e televisione è arrivata!

Il N° 6 in edicola dal 23 aprile

L'ORÉAL

www.lorealparis.com

É A L

PARiS

Un look giù dal letto tutto il giorno.

STUDIO LINE

OUT OF BED

PASTA FIBROSA
EFFETTO SPETTINATO
LUNGA DURATA

Prova il tuo stile con Ben Cooke COIFFEUR STUDIO LONDRES

Strofina una noce di Out of Bed sul palmo delle mani. Tienile aperte per creare una rete di fibre. Scompiglia i tuoi capelli a volontà.

SCOLPISCI I TUOI CAPELLI COME VUOI TU.

PERCHÉ VOI VALETE.

L'ORÉAL
PARIS

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri roberto.ferri@xenia.it

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti stefano.monti@xenia.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri stefano.silvestri@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini iltoso@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini keiser@xenia.it

REDATTORI

Paolo Besser paolone@xenia.it
Davide Comunello kylling@xenia.it
Ivan Conte kikko@xenia.it
Andrea Della Calce mao@xenia.it
Matteo Lorenzetti elvin@xenia.it
Massimo Monti ilvlad@xenia.it
Massimo Nichini nkz@xenia.it
Sergio Porcellini ray@xenia.it
Dario Ronzoni ildario@xenia.it
Raffaele Sogni raffo@xenia.it
Massimo Svanoni xam@xenia.it
Daniele Vergìni talentscout@xenia.it

COLLABORATORI

Marco Auletta rulla@xenia.it
Davide Corrado konrad@xenia.it
Maurizio Frascino fakemcgolem@xenia.it
Stefano Gaburri stepan@xenia.it
Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it
Luca Polizzotto hansen@xenia.it
Alex Rossetto alex.rossetto@xenia.it
Daniele Tamagni tamaboke@xenia.it
Luca Todesco luca@xenia.it
Roberta Zampieri roberta.zampieri@xenia.it

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

Editoriale

COMMENTO ALL'INDICE

Numero interessante, quello che avete tra le mani. Al di là infatti delle pagine dedicate da Claudio e Raffo a illustrare l'incessante attività che caratterizza TGM Online, nonché le sempre vantaggiose offerte che contraddistinguono l'area Silver Club, abbiamo le facciate dedicate ai CD/DVD allegati che, questo mese più del solito, ci paiono ben riusciti. Sarà infatti che la convalescenza del ToSo, forzandolo a stare davanti al computer, ne ha aumentato la produttività, sarà semplicemente che questo mese era più ispirato del solito, ma dobbiamo dire che tra demo, fragzone e shareware, i Silver Disk/DVD di maggio sono davvero prelibati. Aggiungiamo poi a ciò che su DVD trovate allegato nientemeno che il client di "Horizons: Empire of Istaria", MMORPG capace di meritarsi un 85 solo due numeri fa, e capirete anche voi quanto limitarsi alla versione "solo carta" stavolta sarebbe un vero peccato...
Non possiamo non parlare poi del gioco allegato, quel Rally Trophy che ci sorprese non poco per essere una simulazione rallystica contraddistinta da un'ottima grafica e da una fisica di tutto rispetto. Che i programmatori avessero del talento lo conferma anche quel Flat-Out del quale vi ha recentemente parlato l'Auletta di ritorno dalla Finlandia, e credo che poter provare con mano il loro titolo di esordio, tra l'altro a così poco tempo dal suo rilascio, sia un'attrattiva non da poco.
Superate le Voci di Corridoio, sempre interessanti, abbiamo un geniale Dossier che ci spiega come giocare gratis in Rete. C'è là fuori, infatti, una serie di giochi non esosi nelle loro richieste hardware ma davvero divertenti, che per essere provati richiedono solamente una connessione a Internet, essendo completamente gratuiti. Alcuni di questi sono già noti a coloro che, seguendo TGM Online, conoscono le nostre vite redazionali (il riferimento è ovviamente a Gunbound), altri invece meritano di essere scoperti e provati da voi. Fateci sapere cosa ne pensate!

Passando dalle rubriche alle preview, non si può non notare come tutti i titoli trattati siano di primissimo piano. La copertina e le prime cinque pagine di questa sezione sono infatti dedicate all'accurato testing effettuato da chi scrive, Marco Auletta e Davide Comunello, di World of Warcraft, attesissimo MMORPG della Blizzard che ha lasciato a bocca aperta più o meno tutta la redazione. Grafica da capogiro, giocabilità che pare attingere solo il meglio da Dark Age of Camelot e "Star Wars: Galaxies" e una longevità della quale è difficile immaginare un limite, fanno di questo titolo un potenziale leader del settore fin dalla sua beta. Inutile dire che non lo perderemo di vista un solo istante da qui alla sua data di uscita nei negozi, prevista verso fine anno per la versione italiana.
TGM questo mese ha anche viaggiato non poco, e mentre attualmente il Conte è negli USA per riferirci il mese prossimo delle future mosse di quel genio che è Sid Meier, il sottoscritto si è recato due volte a Londra per assistere dapprima alla presentazione di "Vampire: Bloodlines" e quindi del futuro catalogo della LucasArts. Nelle interviste che troverete a corredo delle preview avrete modo di leggere tanto le difficoltà di programmare un titolo basandosi sull'engine di un gioco che deve ancora uscire, quanto le risposte alle perplessità nostre e vostre di una line-up, quella della Lucas, che pare ormai puntare esclusivamente su giochi d'azione (molto belli, per carità) incentrati possibilmente sulla saga di Star Wars. Imperdibili anche le preview di Blood Rayne2 (avendovelo appena dato in allegato, le spiegazioni credo siano superflue), True Crime (l'interpretazione di Activision del genere di Grand Theft Auto) e Thief III, titolo che ha una folta schiera di appassionati nel mondo, ultimamente un po' in apprensione per le voci che circolano per la Rete relativamente alle prime impressioni di gioco, nonché per una defezione apparentemente importante di un elemento del team di sviluppo.

Sul fronte delle recensioni, senza volere accennare a tutte e undici le review presenti questo mese, è il caso di soffermarsi su alcune di esse. La prima è Painkiller, gioco che ha intrigato più o meno chiunque abbia provato il demo, e che a quanto pare sta lasciando piacevolmente soddisfatto anche il Mao, che con quella sua affermazione fatta al telefono "è il ritorno dell'ultraviolenza" ha finito inconsapevolmente per influenzare anche la copertina di questo numero di maggio. Lo sparatutto dell'Atari pare infatti essere al momento l'unico titolo capace di placare la sete di "splatter" e di "gore" che la da troppo tempo annunciata uscita di DooM III ha provocato in molti di noi. E con quella sua ambientazione che strizza l'occhio al primo Qua-

ke, una grafica notevole e l'implementazione dell'Havoc, sempre più di moda, Painkiller ha tutte le carte in regola per essere il placebo ideale.
Di Unreal Tournament 2004 c'è poco e al tempo stesso molto da dire. Da un lato, a guardare il bicchiere mezzo vuoto, lo si potrebbe bollare come Unreal 2003 con incluse le "modification" amatoriali che è possibile scaricare dalla Rete; dall'altro, vedendo il bicchiere mezzo pieno, lo si può considerare il migliore titolo, per grafica, giocabilità e struttura, attualmente presente sugli scaffali e dedicato al "frag" online. Non si vedono infatti in giro concorrenti altrettanto agguerriti (e soprattutto recenti) in grado di togliere lo scettro al campione della Atari, e la valutazione che il prode Elvin ha assegnato a questo titolo tiene senz'altro conto di questi fattori.
Cambiando gioco, registriamo finalmente l'arrivo di Breed, titolo della tedesca CDV che da tempo i PCisti aspettavano. Un po' l'invidia (e la rabbia) dell'esproprio di Halo perpetrato a suo tempo a nostro danno da Microsoft, un po' le foto da acquolina in bocca, un po' gli altisonanti proclami del team di sviluppo, più o meno tutti eravamo convinti di essere di fronte a una versione per Windows del noto capolavoro della Bungie. Purtroppo però Elvin non pare pensarla allo stesso modo: avrà visto bene lui? Dovremo cercarci al più presto un nuovo responsabile per la Fragzone? A voi lettori l'ardua sentenza.
Le ultime due menzioni, relativamente alle recensioni, vanno a Imperium e ad Athena Sword. Il primo rappresenta l'ennesima dimostrazione, da parte di FX Interactive, che c'è qualcosa che non va nel nostro settore. Giochi di ottima fattura, ottimamente presentati in confezioni degne dei titoli "full price", con manualistica completa e tradotta in italiano, alla modica cifra di 19,95 euro: come giustificare allora titoli che in Italia vengono venduti al triplo di questa cifra? La risposta a questa domanda è difficile da dare: certo, dietro videogiochi quali Imperium non vi saranno anni di sviluppo né team di settanta programmatori, però è altrettanto vero che Cidiverte propone capolavori quali Mafia, Grand Theft Auto e Max Payne a una fascia di prezzo comunque competitiva. La speranza è che case di distribuzione quali quelle appena prese in oggetto riescano a dare una scossa al nostro settore, facendolo tornare ai fasti di un tempo: in fin dei conti nessuna piattaforma può vantare un parco macchine installate come il PC, nemmeno la PlayStation. Nel frattempo suggerisco a chi mette sugli scaffali titoli al triplo di quanto fa FX Interactive, una serena riflessione sull'opportunità di simili politiche di prezzo, soprattutto nel periodo che stiamo vivendo a livello economico.
Quanto ad Athena Sword, siamo di fronte a un'edizione di Rainbow Six 3 che prende luogo a Milano. L'evento, di per sé, mi pare degno di menzione, sia perché a noi milanesi trovarci coinvolti in sparatorie all'interno del Castello Sforzesco fa sempre un certo effetto, sia perché ci auguriamo che questo episodio rappresenti un'inversione di tendenza che ha sempre visto il nostro paese un po' snobbato dalle case di sviluppo. Certo, negli ultimi anni ci è capitato di sparare agli zombie a Venezia o, recentissimamente, di guidare bolidi a quattro ruote per le strade di Firenze, però nel complesso restiamo dell'idea che l'Italia, con la sua geografia sempre varia, le località famose a livello internazionale e i monumenti ammirati in tutto il mondo, potrebbe essere molto più "simulata" di quanto non sia attualmente. Il futuro ci dirà se Athena Sword sarà un'eccezione o una regola...

Vorremmo qui parlare poi del resto delle rubriche che concludono questo numero di TGM, ma lo spazio è tiranno e mi devo (passo ora alla prima persona) affrettare alla conclusione di questo editoriale. Scrivere un commento all'indice è senz'altro più comodo e immediato che non ragionare su come impostare dei testi che si prefiggano, ad esempio, di raffrontare tra loro i filosofi greci e i game designer di oggi. Gli argomenti li suggerisce il timone della rivista, non si mette in gioco nulla, men che meno se stessi, e si evitano anche dispiaciute considerazioni quando ci si accorge che la risposta ottenuta è ben lontana non dico da quella attesa, ma da quella che almeno dà l'illusione a chi scrive di non aver male investito il proprio tempo. È altrettanto vero però che la colpa non è mai di chi legge ma di chi scrive, per cui mi auguro di aver tratto i giusti insegnamenti e di essere riuscito, questo mese, a proporvi un editoriale che voi possiate ritenere stimolante.

Buona lettura, quindi, e un a risentirci al mese prossimo!

THE GAMES machine

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi - stefano.lisi@xenia.it

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata
riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
smd@xenia.it

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su
c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00
Registrazione NUMERO 597
DEL 19/09/1988
presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

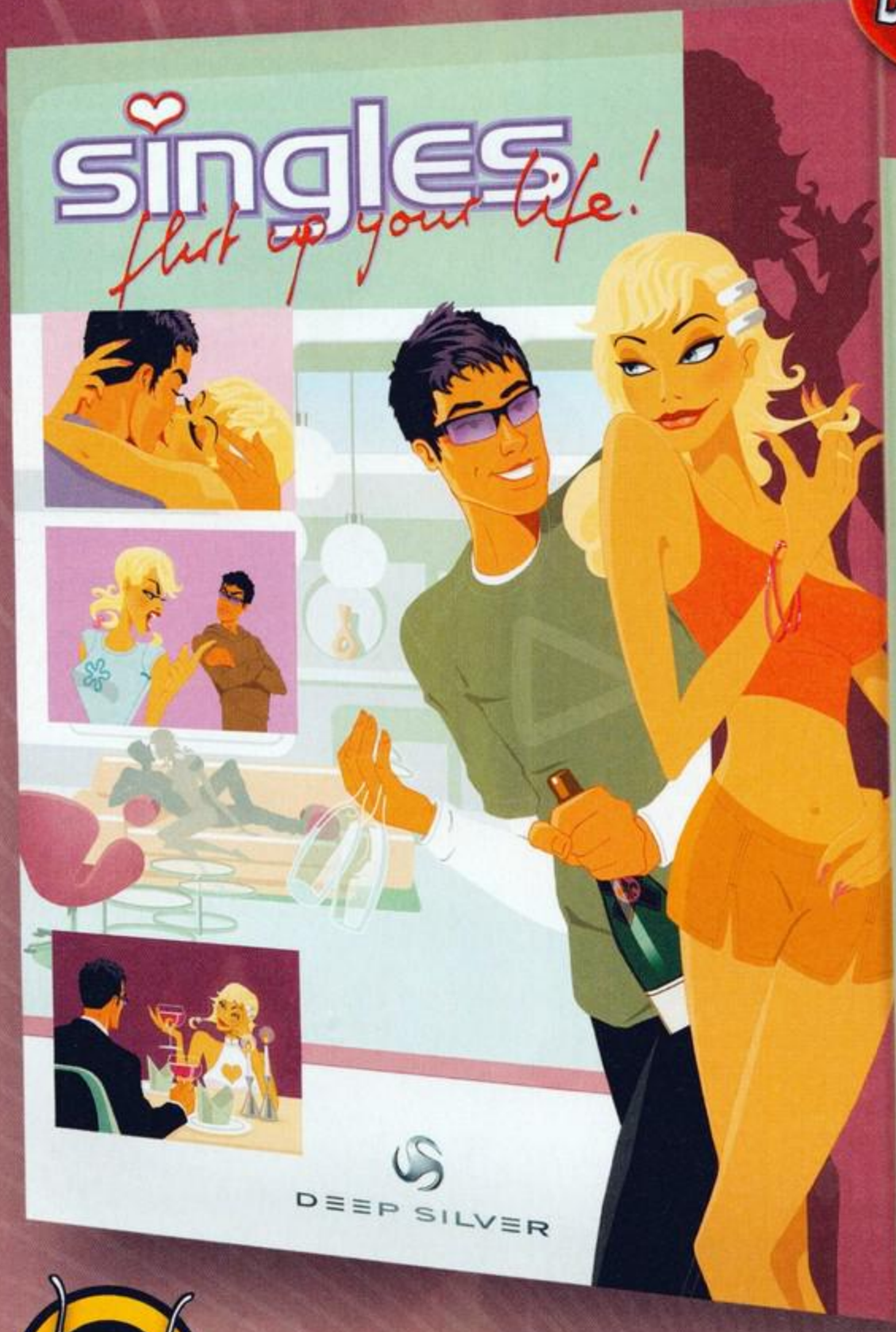
singles
flirt up your life!

www.singles-the-game.com

AMORE SENZA FINE!

- Simulazione di vita reale
- Grafica tridimensionale di elevatissima qualità
- Vivi bollenti situazioni erotiche
- Non violento, divertente e romantico

DALL'8 APRILE!



ROTOBEE REALTIME 3D

16+ www.pegi.info

KOCH MEDIA

DEEP SILVER

© KOCH Media GmbH • Published by DeepSilver ® distributed by KOCH Media srl. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Indice

PREVIEW

REPORTAGE LUCASARTS 52
BLOODRAYNE 2 64
THIEF 3 - DEADLY SHADOWS 68
TRUE CRIME 48
VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES 60
WORLD OF WARCRAFT 46

REVIEW

AFRIKA KORPS VS DESERT RATS 94
BAD BOYS 2 102
BREED 80
GANGLAND 100
IMPERIUM: LE GUERRE PUNICHE 84
PAINKILLER 72
SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT 90
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD 88
TORTUGA - PIRATES OF THE NEW WORLD 96
TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004 98
UNREAL TOURNAMENT 2004 76

RUBRICHE

BACKSTAGE 146
BOVABYTE 128
BUDGET ZONE 107
CONSOLEMANIA CORNER 134
EDITORIALE 6
FRAGZONE 114
HARDWARE 108
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO 26
MOBILE ZONE 126
MOVIE MACHINE 132
MUSIC MACHINE 130
REPLAY 113
SILVER ZONE 16
TALENT ZONE 106
TECNOTIGIEMME 140
TGM DOSSIER 40
TGM MAIL 142
TGM ONLINE 10
TIME MACHINE 124
TIPS 120
VOCI DI CORRIDOIO 30

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti, o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

GSM The Fast and Furious is a trademark and copyright of Universal Studios.
Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.

SCARICA L'ADRENALINA

E' arrivato The Fast and The Furious™.

Un gioco
perfetto per chi ha esigenze alla Brian O'Conner:
gare clandestine in percorsi cittadini chiusi al traffico, e il tutto senza rischiare di andare
dietro le sbarre della prigione più vicina. The Fast and The Furious™ è il gioco ideale per folgorati del tuning,
dell'assetto sportivo e di immissioni di nitro. Ripudiatori del rollio in curva o del minimo beccheggio.
Per chi vuole rivivere le forsennate corse che ha visto al cinema. Ma di persona.

Metti un telefonino e una Viper.

In The Fast and The Furious™ ci sono auto come Mitsubishi, Mustang, Mazda, Lancer....
Puoi acquistare i migliori pezzi sul mercato e modificare le auto come ti pare. La grafica è da paura e
l'audio spettacolare. Le missioni si assegnano con istruzioni telefoniche e mentre sei alla guida
della tua macchina truccata: tu le porti a termine e guadagni punti, credibilità e soldi.
Naturalmente più punti guadagni, più conquisti fama. Farai gare sempre più entusiasmanti
e punterai sempre più soldi. The Fast and The Furious™:
perderlo sarebbe una scommessa persa.

THE FAST AND THE FURIOUS™

informazione pubblicitaria

Scarica The Fast and The Furious™.

**Vai con il tuo telefonino sul wap di TIM,
seleziona "Videogame", quindi entra in "Novità"
e scegli "The Fast and The Furious",
poi segui le istruzioni per il download.
Per informazioni sui costi,
sui telefonini compatibili
e sugli altri Videogame di
TIM vai su www.tim.it
o chiama il 119.**

Copertura nazionale TIM (dicembre 2003) - GSM: 94,5% territorio, 99,8% popolazione.

UNIVERSAL

TIM
Vivere senza confini

Claudio "keiser" Todeschini keiser@xenia.it

www.tgmonline.it

Lo spazio di questo mese è quasi interamente dedicato al racconto della "chiacchierata" con Benoît Sokal avvenuta lo scorso marzo... Per fortuna che esistono anche le didascalie!

Come anticipato nel cappello, ci apprestiamo a fornirvi un resoconto di quanto avvenuto sul forum di TGM Online in occasione della visita di Benoît Sokal, lo scorso 11 marzo. L'autore di Syberia, credo per una svista con il fuso orario (scriveva dal Canada), si è palesato sul forum un'ora prima del previsto, creando un minimo di parapiglia tra i presenti (in particolare a me), ma "regalandoci" involontariamente un'ora in più di tempo...

Le domande postate nei giorni precedenti l'evento erano molte, moltissime, troppe per poter sperare che il buon Sokal rispondesse a tutte (a meno che non decidesse di passare sul forum quaranta ore di fila); in ogni caso, mostrando una discreta capacità sia di sintesi sia di ignorare quello che meno gli interessava, l'autore francese è riuscito a inanellare quasi una trentina di risposte ad altrettanti quesiti nel giro di due ore e mezza. Qui di seguito vi riportiamo alcuni dei più interessanti, non necessariamente legati all'avventura grafica di Microïds, e che in parte anticipano alcuni dei suoi progetti futuri; se tuttavia vi interessa leggere l'intero resoconto della chiacchierata con Sokal, fiondatevi su TGM Online nel forum dedicato alle Avventure Grafiche, dove è stata aperta una sezione dedicata all'evento!

▼ Nel forum di TGM Online dilaga la mania delle "targhette" da apporre nella propria signature. Potevamo esimerci dal realizzarne una in onore dell'illustre ospite intervistato lo scorso marzo? L'autore della targhetta in questione è pak, che Sokal ha ringraziato personalmente con un bel "bravo!"

[TGM] NEO-GEO: Il genere delle avventure grafiche è sempre stato molto legato all'elemento "trama", ma purtroppo questa ha sempre costretto il giocatore a muoversi su dei "binari" ben precisi, limitando la sua libertà. [...] Il nuovo capitolo di Syberia avrà una maggiore libertà di azione?

Benoît Sokal: Ora come ora penso che per quanto riguarda i giochi d'avventura, non si possa fare a meno di una certa linearità. È necessario bilanciare sempre due fattori: la libertà del giocatore e, d'altra parte, i momenti in cui bisogna riprendere in mano la situazione per dare una direzione precisa allo svolgimento drammatico.

[TGM] pak: Le atmosfere di Syberia sono magiche, sono rimasto fermo parecchi minuti a osservare i fondali senza preoccuparmi del gioco in sé; questo grande lavoro però aveva un effetto poco rilevante sul gameplay. In questo secondo episodio ci sarà maggiore interazione con l'ambiente?

BS: Le caratteristiche tecniche dei giochi d'avventura come Syberia non consentono una libertà di movimento come nei titoli 3D in tempo reale; d'altra parte permettono di ottenere una qualità grafica molto superiore. Attendo con impazienza il momento in cui la tecnologia disponibile permetterà di combinare il meglio dei due mondi. Senza dubbio questo si potrà avere entro tre o quattro anni.

[TGM] Glasco: È possibile un paragone tra fumetti e videogiochi d'autore? È concepibile il videogioco d'autore? Non ci sono troppi elementi che esulano dalle competenze dell'artista, e sulle quali potrebbe solo esercitare funzione di supervisione?

BS: Credo che un videogioco d'autore ponga gli stessi problemi di un film d'autore. Si deve lavorare insieme a molte persone, ma questo non impedisce di realizzare un'opera personale. Immagino che la maggior parte dei fumetti siano

SONDAGGIO DOPPIO

Si è parlato, nelle settimane passate, di savegame e del loro utilizzo nei videogiochi, suscitando diverse reazioni e risposte. Alcuni titoli lasciano completa libertà al giocatore, altri ne consentono un numero limitato, altri ancora prevedono solo dei checkpoint, con inevitabili ricadute sul gameplay (con pro e contro in tutti i casi). Insomma, questi savegame, come li preferite?

Infiniti, voglio salvare quanto mi pare!	5.5%
Anche in numero limitato, ma da usare a mia discrezione	17.2%
Pochi, e in posti ben precisi della mappa	3.3%
Mai salvato, io: finisco tutto in una sola partita!	7.1%

"Dimmi che desktop" hai e ti dirò chi sei". La domanda è stata posta in un editoriale sul sito, alla quale avete risposto in tantissimi mettendo online le immagini dei vostri sfondi di Windows, ognuno dei quali riflette in qualche modo la personalità dell'utente che ci "vive" sopra. Com'è il vostro?

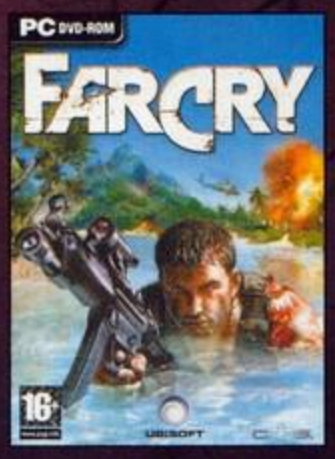
Ordinato, pulito e tenuto sotto controllo	49.4%
Essenziale: solo quello che mi serve e poco altro	28.3%
Un caos indescrivibile: collegamenti, icone, solo io ci capisco qualcosa	20.0%
Ho sempre lasciato fare al computer, tanto ci pensa lui...	0.9%
Non me ne è mai fregato niente, lo uso così com'è	1.5%

▼ Questo buffo papero è l'ispettore Canardo, uno dei più popolari personaggi creati da Sokal. Peccato che, come ha ammesso lo stesso autore, non ci siano in ballo progetti per una sua incarnazione videoludica...

▼ Dimmi che desktop hai e ti dirò chi sei: c'è chi sta sul classico, chi si affida alla compagnia di una bellezza televisiva, chi vive nel caos (apparente) più completo e chi personalizza all'inverosimile...

GIOCO FEDELTÀ

Continua con il contest che premia i lettori più fedeli, quelli che non si staccano mai da TGM Online! Ecco i titoli in palio nel prossimo mese, occhio a non farseli scappare!
Sul sito, all'indirizzo www.tgmonline.it/contest, trovate il regolamento completo: leggetelo, mi raccomando, a scanso di brutte sorprese e/o equivoci!

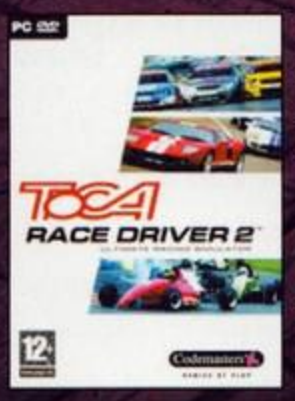


FAR CRY

Un gioco che non ha davvero bisogno di presentazioni, Far Cry è uno degli FPS più interessanti degli ultimi tempi, un prodotto che mescola una grafica sbalorditiva a un gameplay di rara fattura... il tutto ulteriormente impreziosito da una modalità multiplayer che conta già migliaia di giocatori. Ma non è mica finita qui! I fortunati vincitori del Gioco Fedeltà di Far Cry si vedranno recapitare a casa anche la splendida (e tamarra) camicia a fiori che indossa il protagonista!!!
UbiSoft

TOCA RACE DRIVER 2

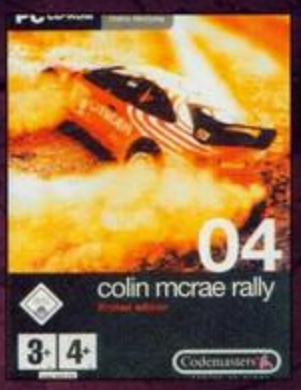
35 diversi modelli di auto fedeli riproduzioni di quelle reali, 31 differenti ambientazioni di gara e ben 48 circuiti sono gli ingredienti di questo



nuovo episodio di Toca Race Driver. Un prodotto che graficamente lascia letteralmente a bocca aperta e che promette di riscuotere il medesimo, clamoroso successo del suo predecessore.
Codemasters

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Sam Fisher torna più in forma che mai nel gioco stealth per eccellenza. Un'avventura completamente nuova vi attende, fatta di incursioni studiate in ogni minimo particolare e di colpi di scena degni dei migliori libri di Tom Clancy... un gioco del tutto nuovo, da godersi anche in multiplayer!
UbiSoft



COLIN MCRAE RALLY 04

Una delle più accurate simulazioni rallystiche è finalmente tornata a sfrecciare sui nostri monitor. Colin McRae Rally 04 offre una fisica della vettura estremamente realistica, ben 48 livelli da affrontare in 8 paesi e 20 vetture riprodotte alla perfezione. Se cercate una simulazione di rally fatta come si deve, questo è proprio il gioco che fa per voi!
Codemasters

per la loro natura e fonte di ispirazioni molto vicini al videogioco, quindi il loro adattamento sarebbe abbastanza facile.

[TGM] Pavel: Premesso che personalmente non ne sento la necessità, hai mai pensato di utilizzare il 3D per un'avventura grafica? Se sì, quali sono le ragioni per le quali non l'hai ancora realizzata o, in alternativa, quali sono i motivi per cui preferisci il vecchio e amato "punta e clicca 2D"?
BS: Credo fermamente alla "avventura dei giochi d'avventura"... Potrei definirla meglio "gioco-romanzo". Penso che l'ulteriore sviluppo delle tecnologie 3D in tempo reale porterà a un rinnovamento del genere. Senza dubbio ci saranno dosi maggiori d'azione.

[TGM] Aragorn79: Sarebbe favorevole a una trasposizione cinematografica di uno dei suoi capolavori?
BS: Per adesso non abbiamo nessun progetto di trarre un film da Syberia. Sto lavorando a un nuovo gioco, Lost Paradise, con la mia nuova compagnia White Birds (ne abbiamo parlato nelle voci di corridoio lo scorso mese, ndCT). Abbiamo anche in progetto di realizzare un film d'animazione insieme a François Schuiten, un altro autore di fumetti.

[TGM] Glorfindel: Il suo prossimo gioco (Lost Paradise) avrà un'impostazione maggiormente simile ad Amerzone (in prima persona) o alla saga di Syberia (in terza persona)?
BS: Lost Paradise utilizzerà una tecnologia molto simile a quella di Syberia, ma più evoluta. Dopo, penso che passerò a una modalità 3D reale, analoga per esempio a quella di Max Payne.

[TGM] Wozzek: Si è ispirato a qualche avventura grafica per creare i suoi tre giochi, e se sì per quale aspetto?
BS: Prendo la mia ispirazione da molte fonti, anche se è vero che Myst è stato il gioco che mi ha fatto venire voglia di lavorare nel campo dei videogame. Per quanto riguarda il resto, quello che mi ispira è semplicemente la vita, e anche il cinema fantastico come quello di Tim Burton, senza trascurare romanzi come quelli di Joseph Conrad, la stessa attualità, ecc.

▼ Mese piuttosto interessante anche per la sezione Speciali, dove trovate la quinta puntata del diario degli sviluppatori di Black & White 2, questa volta focalizzato sulle trame dei videogiochi...

▼ ... e c'è anche lo speciale legato a S.T.A.L.K.E.R., dove viene raccontata la storia di Chernobyl e le principali teorie cospiratorie dietro la tragedia. Un "pezzo" inusuale per un sito di videogiochi, ma importante per capire lo spirito che ha mosso i programmatori della GSC Game World.

Accipicchia! Mi sono reso conto solo ora di aver praticamente "rubato", con questo mini resoconto, lo spazio necessario alle altre cose che volevo dirvi... Beh, vorrà dire che sarà per il prossimo mese! Del resto, giunti a questo punto ci dobbiamo veramente salutare, visto che lo spazio a nostra disposizione si è inesorabilmente esaurito. Per questo mese è davvero tutto, ci si ribecca online!

TGM Silver Club

Raffaele Sogni **raffo@xenia.it**

TGM OFFICIAL CHAT · TGM BAZAR · TGM SPECIAL PRICE
BEST DOWNLOAD · GIOCO ALLEGATO · MOVIE MACHINE
MUSIC MACHINE · TALENT ZONE · GAMES REDA · WEB SURFER

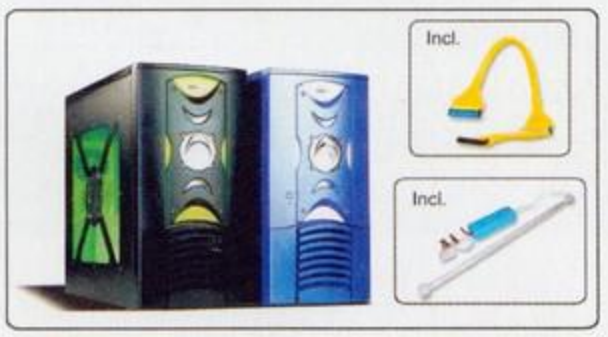
Sarà che sto invecchiando, ma la mia percezione del tempo si sta modificando in maniera radicale. Un mese sembra ora una settimana e mi pare ieri di aver scritto il prologo al TGM Silver Club di aprile... va beh, era tanto per farvelo sapere.
Promozioni e offerte speciali particolarmente ricche e prestigiose questo mese, grazie a Trust e Techsolo! Vi consiglio inoltre di non perdervi nemmeno gli eventi in chat e di dare un'occhiata al Best of WebSurfer... insomma, alla fine è meglio se prestate attenzione a tutto. Buona lettura!

TGM SPECIAL PRICE

TGM SPECIAL PRICE

Particolarmente interessante l'offerta che questo mese il sito di E-Commerce www.it-com.org, in collaborazione con TechSolo, mette a disposizione dei lettori di TGM con CD o DVD. In sostanza, vi viene data la possibilità di portarvi a casa un case Techsolo modello TC-50 (a scelta tra il colore nero e blu. Inclusi neon e round cable ATA 100) con uno sconto davvero notevole: **49 Euro invece di 60!** In sostanza uno sconto di oltre il 18%!!! Ma non è mica finita qui. Avrete anche modo, infatti, di acquistare l'alimentatore da 500W al prezzo di **39 Euro anziché 50** (Con uno sconto effettivo di oltre il 22%). Stiamo parlando sempre di prodotti griffati Techsolo, quindi garanzia di qualità assoluta!

Pensate che sia tutto? Assolutamente no! **Se acquisterete sia il case che l'alimentatore, avrete diritto a uno sconto del 10% per tutto il mese di maggio su tutti i prodotti venduti nel sito www.it-com.org.**
Che aspettate dunque? Non dovete fare altro che inserire il CD o il DVD di TGM e accedere all'area TGM Special Price...



TGM OFFICIAL CHAT

Si susseguono con notevole consenso di pubblico e con cadenza periodica gli eventi nella chat ufficiale di TGM (aperta a tutti, non solo a chi possiede il CD), sempre più un luogo d'incontro per gli utenti del sito che vogliono passare qualche oretta a chiacchierare degli argomenti più disparati. Questo mese sono particolarmente contento, e il perché è presto spiegato. A tenerci compagnia, ci saranno due personaggi piuttosto famosi (anche se in ambiti diversi). Cominciamo con il vice-caporedattore di TGM Online, **Claudio "Keiser" Todeschini**, personaggio che molti conoscono bene ma ancora circondato da un certo alone di mistero e sul quale ancora molte domande non hanno trovato risposta. Giusto per farne una... come cavolo fa a scrivere un editoriale al giorno, riuscendo sempre a scovare argomenti interessanti? Sono quesiti che esigono risposte concrete e solo lui, il Keiser, può darcele. L'appuntamento con il Claudio è fissato per **Mercoledì 5 maggio alle ore 21**.

Per quanto riguarda il personaggio "extraredazionale", questo mese ci superiamo! Ebbene sì, tutti gli amanti degli RTS e dei giochi del calibro di Imperium RTC e Patrician 3, saranno molto contenti di poter scambiare quattro chiacchiere con **Dario Paolillo, Amministratore Unico di Power-Up**, società che possiede l'esclusiva sulla distribuzione per l'Italia dei prodotti targati FX Interactive (tra i quali i già citati **Imperium RTC** e **Patrician 3**, ma anche **Runaway e Tzar – Excalibur e il Re Artù**). Se siete appassionati di questo genere sempre più in voga tra i videogiocatori, e siete curiosi di sapere qualche retroscena e le prossime uscite distribuite da Power-Up (il molto promettente Sacred, tanto per fare un esempio), non mancate **Giovedì 20 maggio alle ore 21**!!!

TALENT ZONE

Cercate un posto dove sottoporre al giudizio del vasto pubblico di TGM i vostri piccoli o grandi lavori di grafica e programmazione? Beh, esiste e si chiama Talent Zone! Non dovete fare altro che andare nell'area apposita e mandare il frutto delle vostre fatiche al buon Wergio, che si occuperà di pubblicarli sul sito.
L'area è anche un posto molto interessante per il visitatore: in essa, infatti, trovano spazio decine di giochi programmati dai lettori e un'infinità di disegni... tutti liberamente scaricabili!

THE BEST OF WEBSURFER

Il sito che questo mese ha raccolto più consensi è stato Adventure's Planet (**www.adventuresplanet.it**), un'area gestita in maniera molto professionale e puntuale, che ha l'intento di informare e raccogliere tutti gli amanti delle avventure grafiche. All'interno del sito troviamo, infatti, numerose sezioni, tra le quali spicca quella dedicata al download (con immagini, trailer e wallpaper di moltissime avventure) e quella denominata Recensioni. Insomma, un sito fatto su misura per chi ama le avventure.

CONTEST OF THE MONTH

Quanti di voi, durante un evento sportivo, un concerto o quant'altro si sono trovati a invidiare il vicino di posto che, armato di binocolo, si godeva al meglio le scene salienti della manifestazione? Beh, vincendo il contest di questo mese (e quindi scrivendo la miglior recensione di Rally Trophy, allegato a questo numero) non solo entrerete in possesso di un binocolo, ma anche di una fotocamera digitale, di una videocamera e di una webcam. Sì, avete capito bene: Trust ha incorporato in un binocolo (chiamato 580Z Binocular Digic@m) dalla linea decisamente avveniristica tutte le funzioni che ho appena citato! Potrete quindi scattare fotografie di buone dimensioni (risoluzione: 1,3 megapixel) e registrare video (e suoni) da riversare nella memoria (espandibile) da 12 MB in dotazione. Insomma un oggetto da portare con sé in tutte le occasioni.

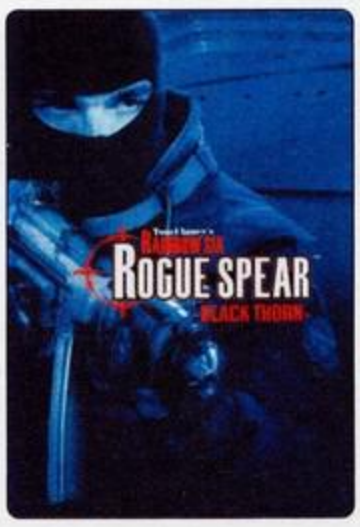
AND THE WINNER IS...

L'intrepido recensore che questo mese si aggiudica il mouse con ventola incorporata e mouse retroilluminato di Infomaniak.it è Ermes Gaeni. Complimenti a Ermes per l'ottima recensione!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX ROGUE SPEAR: BLACK THORN

Di Ermes Gaeni

Ormai tutti i titoli targati Tom Clancy sono sinonimi di qualità (basti guardare a Ghost Recon o al più recente Splinter Cell) e Black Thorn non fa assolutamente eccezione.Come i precedenti videogiochi incentrati sul team Rainbow (ispirati dal celebre libro di Clancy intitolato appunto Rainbow Six) impersoneremo l'intera squadra anti-terrorismo con l'obiettivo di sventare azioni terroristiche internazionali eliminando i terroristi e salvando gli ostaggi senza metterne nessuno in pericolo (o peggio ucciderlo). Il gioco è uno sparatutto in prima persona impregnato di una forte componente strategica. Infatti non basterà lanciarsi allo scoperto con l'arma da fuoco più pesante in mano (un'azione del genere eguaglia difatti il suicidio), bensì bisogna prima valutare esattamente la situazione, calcolare ogni possibilità ed evenienza e solo dopo premere il grilletto. La riuscita della missione è dunque il frutto di una forte cooperazione fra tutto il team del quale noi potremo usare un solo componente alla volta mentre gli altri membri (da noi scelti) saranno manovrati dal computer seguendo esattamente le nostre indicazioni. Il gioco non si presenta come un titolo "facile", comunque offre alcuni supporti come la mira automatica (disattivabile), che sposterà il mirino della nostra arma sulla testa del nemico più vicino garantendo un letale "head-shot". I nemici vanteranno una IA notevole e saranno in grado di creare problemi anche ai più abili strateghi e pianificatori. Il gioco porterà il team in diversi scenari, tra i quali spicca nei primi livelli una lussuosa nave da crociera italiana. Un'altra notevole caratteristica è la vastità dell'arsenale (composto da armi esistenti) e delle munizioni a nostra disposizione. Le poche pecche del gioco sono la grafica antiquata e la difficoltà di alcune missioni che in certi casi possono apparire frustranti. In sintesi possiamo dire che Red Storm ha di nuovo fatto un ottimo lavoro, e allora cosa aspettiamo a salvare il mondo dalle mani dei terroristi?



Un saluto speciale invece a Marco Berlot, che chiude il pezzo con un "Ciao Stefano! W Hibernia ^^", che merita di essere menzionato.

QUALITÀ/PREZZO	4
GRAFICA	3
SONORO	4
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
CARISMA	5

81

TGM Silver Club — COME ACCEDERE

Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Silver Club che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Silver Club!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

Silver zone

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

SILVER DISC 187, 188 E SILVER DVD 016

Mese decisamente interessante, non c'è che dire! Sul mio personalissimo podio salgono i due demo di Splinter Cell, quello di Toca Race Driver 2 e la versione multiplayer di Colin McRae Rally 04. Veramente degno di nota anche il MMORPG griffato Atari, che vi dà la possibilità di esplorare le lande d'Istaria. Lo spazio è tiranno, quindi bando alle ciance... Buona lettura

AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

DEMO CD E DVD

Splinter Cell – Pandora Tomorrow Single Player

Grazie al cavetto ottico, potrete osservare cosa succede in una stanza senza doverci entrare.

Sam Fisher torna in azione, con un po' di nuovi gadget da sperimentare sui malcapitati di turno...

GENERE: Action Adventure in terza persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.splintercell.it

Splinter Cell – Pandora Tomorrow, copertina dello scorso numero di The Games Machine, è un gioco che non ha certo bisogno di presentazioni. Il nostro caro Sam Fisher, protagonista del titolo targato UbiSoft, è pronto a tornare in azione in questa versione dimostrativa, reperibile all'interno della cartella \Demo\Splinter Cell PT SP. Il sistema di controllo sfrutta il solito, vincente connubio di mouse e tastiera, e dà la possibilità di prodursi in manovre che definire spettacolari è poco. Il livello che potrete giocare è ambientato a bordo di un treno, e lo scopo della missione sarà quello di riuscire a scambiare quattro chiacchiere con un tizio veramente poco raccomandabile. Per muovere Sam potrete ricorrere ai canonici tasti W, A, S e D, che danno la possibilità di avanzare, indietreggiare e spostarsi lateralmente. Per saltare, il tasto che fa al caso vostro è lo SHIFT, mentre la barra spaziatrice consente di interagire con l'ambiente circostante. Tenete presente che uno dei requisiti principali per poter portare a termine con successo la missione è quello di non fare vittime: in altre parole, dovrete utilizzare un approccio molto discreto per poter avanzare nel treno. Fortunatamente, potrete contare su alcuni gadget davvero sensazionali, come i due visori (termico e notturno) e il cavo ottico, che dà la possibilità di sapere cosa succede oltre una porta senza doverci nemmeno infilare un centimetro del vostro prezioso naso. Giusto per non abbandonarvi inermi alla difficile vita della spia, vi segnalo che il primo tizio che incontrerete (nella seconda carrozza) è un controllore che ha nelle sue tasche un oggettino molto utile in seguito. Per appropriarvene, prendetelo alle spalle e premete la barra spaziatrice, selezionando la voce Afferra dal menu contestuale che comparirà. A quel punto, dopo averlo interrogato (sfruttando il medesimo procedimento descritto poco fa), storditelo con il tasto sinistro del mouse ed esaminate il corpo. Ora potete anche cavarvela da soli... a patto che abbiate un processore a 1 GHz, 256 MB di RAM e una scheda grafica con almeno 32 MB di memoria video.

VAMPIRE IN ITALIANO!

Grazie alla gentile (ed entusiasta) collaborazione di Lorenzo Serrano e Daniele Chiari (due nostri impavidi lettori), possiamo finalmente proporvi Vampire interamente in italiano. Nella sezione Gioco Allegato del Silver Disc trovate infatti un file da ben 90 MB che contiene tutti i dialoghi del gioco doppiati. I lettori della versione DVD, invece, potranno reperire sul supporto argenteo anche l'enorme file da 270 MB che contiene persino i filmati tradotti! Grazie ancora, ragazzi!

Toca Race Driver 2

Servono solo tre lettere per definire l'aspetto grafico del nuovo titolo Codemasters... Wow!

Il livello di dettaglio grafico raggiunto da piste e macchine lascia veramente senza fiato.

GENERE: Arcade Automobilistico
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.codemasters.com

Siamo certi che la preview comparsa sullo scorso numero di TGM sia riuscita a stimolare il vostro interesse: ecco, dunque, la versione dimostrativa di Toca Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator. Il demo, disponibile sia nella versione Silver DVD che in quella Silver Disc, vi metterà alla guida di tre vetture, impegnate in altrettanti percorsi. Si parte a bordo di una Jaguar, che dovrà affrontare il circuito di Brands Hatch, mentre la seconda vettura sarà una fiammante Mercedes CLK AMG, che potrà sfrecciare all'interno della pista di Hockenheim. Chiude la rassegna una Supercar, estrapolata dal V8, che potrete pilotare sul circuito di Philip Island. Il sistema di controllo è comune a tutti i veicoli e sfrutta le frecce direzionali per accelerare, frenare e sterzare a sinistra e a destra. Per il cambio ci si rivolge, come tradizione, alle lettere A e Z, che permettono rispettivamente di ingranare la marcia superiore e di scalare. Il freno a mano viene controllato dalla barra spaziatrice, mentre per cambiare le visuali dovrete ricorrere alla lettera C, che dà la possibilità di passare in rassegna le varie telecamera a disposizione. Qualora, invece, vogliate semplicemente osservare cosa sta succedendo alle vostre spalle, basterà premere il tasto End. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, 256 MB di RAM e una scheda grafica con almeno 32 MB di memoria video.

Wars And Warriors: Joan Of Arc

Giovanna d'Arco è un personaggio storico che non ha bisogno di presentazioni, ma ve la sentite di indossare i suoi panni?

GENERE: Action Adventure Strategico
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.enlight.com/joa/

Wars And Warriors: Joan Of Arc è un titolo che, a prima vista, potrebbe sembrare di basso profilo. Installando la versione dimostrativa contenuta all'interno della directory \Demo\Joan Of Arc, invece, potrete rendervi conto che in realtà, si tratta di un gioco veramente affascinante, in grado di miscelare sapientemente strategia, azione ed esplorazione. Il demo che vi proponiamo, denominato Advanced, è finalmente stabile (le precedenti due pubblicazioni si erano rifiutate di funzionare su diversi sistemi) e vi mette al comando dell'esercito capitanato dall'eroina. L'obiettivo ultimo della missione che dovrete affrontare è quello di conquistare la città avversaria, impresa certamente non semplice. Il sistema di controllo sfrutta sia il mouse sia la tastiera, impiegati rispettivamente per gestire gli spostamenti di eroi e truppe, per attaccare (il tasto sinistro dà origine a un colpo veloce ma poco potente, mentre quello destro attiva una sequenza speciale). Basilarmente, per trascinare con voi i soldati sarà sufficiente spostare uno dei cinque eroi disponibili (selezionabili tramite la pressione dei numeri da 1 a 5): una volta entrati in contatto con i nemici, i vostri commilitoni saranno totalmente autosufficienti. Personalmente vi consiglio di eliminare subito gli arcieri avversari, gli unici in grado di infastidirvi veramente nelle schermaglie iniziali. Per giocare a salvare il mondo dovrete avere un processore a 800 MHz, accompagnato da 128 MB di RAM e da una scheda grafica con almeno 32 MB di memoria video.

Beyond Divinity

Spade, incantesimi, lunghi e pericolosi dungeon... ecco quello che vi attende in Beyond Divinity!

GENERE: Gioco di ruolo
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.beyond-divinity.com

Beyond Divinity, ultima fatica della Larian Software, rientra nella categoria dei giochi di ruolo vecchio stampo e vi dà la possibilità di vestire i panni di un ragazzo (o ragazza, a seconda della scelta che effettuerete durante la creazione del personaggio) che deve riuscire a scappare dalla prigione in cui è stato rinchiuso. Nelle prime battute del gioco, farete la conoscenza di un cavaliere oscuro, che si alleerà con voi. Pare, infatti, che sia impossibile fuggire dal dungeon in cui vi trovate senza l'aiuto di qualcuno... Il sistema di controllo permette di manovrare l'intero gioco con il solo ausilio del mouse. In pratica, vi basterà cliccare sul ritratto del personaggio che intendete utilizzare e, successivamente, su una qualsiasi parte dello scenario. Solitamente, a ogni click corrisponde uno spostamento del vostro alter ego e, qualora fosse possibile interagire in maniera differente con un oggetto, vedrete il puntatore del mouse cambiare di forma. Beyond Divinity è un titolo sufficientemente immediato, ma necessita comunque di qualche ora di pratica per essere "addomesticato" a dovere. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, accompagnato da 64 MB di RAM e da una scheda grafica con almeno 16 MB di memoria video.

Unreal Tournament 2004

Kate Walker, la protagonista del primo Syberia, cambia look e si prepara per il viaggio più bello della sua vita.

Se amate le avventure grafiche, se la bellezza dei paesaggi disegnati dalla sapiente mano di Sokal vi fa sognare, se siete alla ricerca di enigmi divertenti e impegnativi o, più semplicemente, desiderate un buon gioco, penso proprio che il dimostrativo di Syberia 2 vi lascerà completamente soddisfatti. Una volta terminata l'installazione, potrete toccare con mano l'effettiva bontà del prodotto targato Microïds, esplorando singolari locazioni innevate in compagnia di un cane che tutto sembra fuorché il miglior amico dell'uomo. L'intero gioco è pilotato via mouse: grazie al piccolo topolino che avete sulla scrivania potrete, infatti, interagire con l'ambiente e con gli oggetti sparsi qua e là per il mondo. Di base, per spostarvi sarà sufficiente cliccare con il tasto sinistro in un punto qualsiasi dello schermo (a patto che Kate possa raggiungerlo) e, qualora vogliate correre, basterà cliccare due volte sulla destinazione prescelta. L'interazione con gli oggetti avviene in modo assolutamente analogo (click sinistro, quindi) e l'azione che potrete compiere sarà determinata dalla forma assunta dal puntatore. Per risolvere gli enigmi presenti nel demo, sarà sufficiente leggere un buon manuale del pescatore... non posso dirvi di più! Per poter giocare con Syberia 2 sono necessari un processore a 500 MHz, 128 MB di RAM e una scheda grafica con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Avventura Grafica
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.syberia2.info

In questo dimostrativo potrete fare praticamente di tutto...

Colin McRae Rally 04 New Demo

Se volete scorrazzare per le strade sterrate, ma non avete voglia di lavare la macchina dopo una manche, ecco il gioco che fa per voi...

GENERE: Simulazione di Rally
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: www.codemasters.com

Il mese scorso vi abbiamo proposto la prima versione del dimostrativo di Colin McRae Rally, dedicata esclusivamente al mondo single player. Ora, a distanza di trenta giorni, siamo ben felici di poter pubblicare la nuova release del titolo targato Codemasters, che vi darà la possibilità di sperimentare il lato multiplayer di questo divertente gioco di guida. Gli amanti delle partite multigiocatore potranno decidere se utilizzare il demo in LAN, collegarsi a un IP specifico (quello di un vostro amico, per esempio) oppure se intrufolarsi tra le maglie della grande Internet, sfruttando il browser interno messo a disposizione da GameSpy. Il sistema di controllo utilizza le quattro frecce direzionali per governare il mezzo, mentre la barra spaziatrice aziona il freno a mano, grazie al quale potrete effettuare delle stupende derapate in curva (sul dritto non avrebbe molto senso, non trovate?). I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, 128 MB di RAM e di una scheda grafica accelerata, che possa contare su almeno 16 MB di memoria. Per le partite multiplayer via Internet è logicamente necessaria una connessione, meglio se a banda larga. Se volete apprezzare il gioco come si deve, munitevi anche di un bel volante e di una scheda appartenente alla famiglia Audigy 2, in grado cioè di supportare i campionamenti a 24 bit.

Splinter Cell – Pandora Tomorrow Multiplayer Demo

Il più famoso serial killer di tutti i tempi è tornato a colpire e, questa volta, si trova lontano da Londra...

Oltre alla versione dedicata ai "lupi solitari", abbiamo pensato di includere in questo stesso numero anche la versione dimostrativa multiplayer del fantastico Splinter Cell – Pandora Tomorrow. Prima di poter entrare nelle stanze di gioco, dovrete completare una veloce – e gratuita – procedura di registrazione al servizio Ubi.com. Da quel momento in poi, non avrete più scuse per non provare questa interessante incarnazione multiplayer di uno dei titoli più belli della stagione attuale.
Il gioco vede fronteggiarsi due squadre: da una parte troviamo i terroristi, mentre dall'altra ci sono i colleghi di Sam Fisher. Nel livello incluso nel demo, lo scopo delle spie è quello di riuscire a "disattivare" (o attivare, a seconda dei punti di vista) delle postazioni segnalate sulla mappa, mentre quello dei terroristi è di neutralizzare gli "invasori". A disposizione delle spie, che giocheranno con un'inquadratura in terza persona, troviamo diversi dispositivi, utili a distrarre le guardie. Queste ultime, che sfrutteranno la classica visuale degli FPS, avranno nel loro inventario una torcia per illuminare l'ambiente e una radio per comunicare tra loro. Entrambe le squadre sono formate da un massimo di due membri e tenere sotto controllo l'intera mappa non sarà cosa facile. Personalmente, se volete interpretare le spie, vi consiglio di esplorare a dovere la zona prima di lanciarvi in qualche assalto sconsiderato. Tenete bene a mente che ci sono almeno un paio di modi differenti per penetrare nell'edificio: potrete passare dalle fogne, oppure da un finestrone lasciato incautamente aperto dalle guardie. Ma forse vi sto rivelando troppo...

GENERE: Action Adventure in terza persona
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: www.splintercell.it

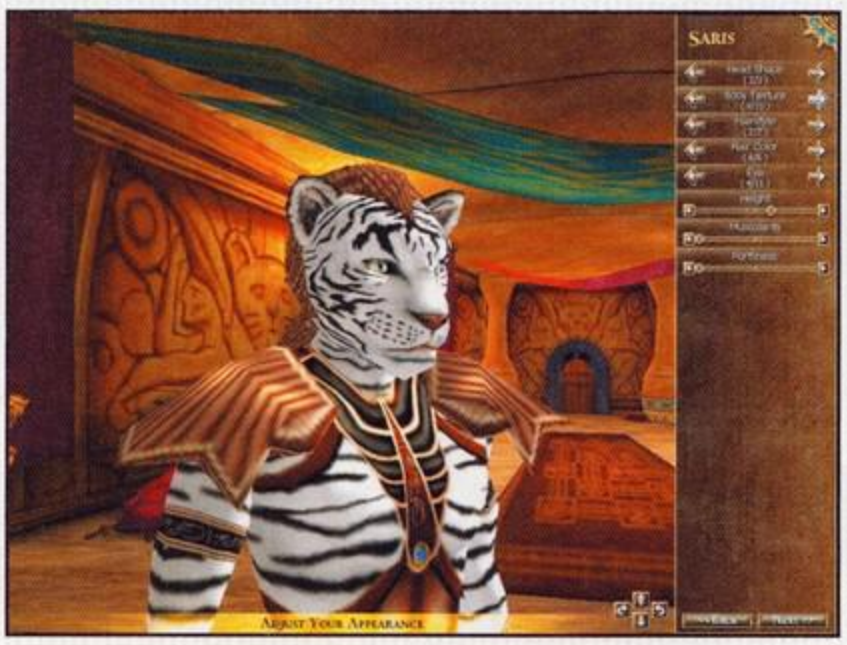
Horizons – Empire Of Istaria

Amanti dei MMORPG, è giunto finalmente il tempo di esplorare le misteriose terre di Istaria!

Alcuni giocatori alle prese con un boss di uno dei tanti eventi settimanali organizzati dai programmatori

Horizons è l'ultimo dei MMORPG di nuova generazione a essere uscito sul mercato, ed è ambientato nel mondo di Istaria, un posto caratterizzato da bellissimi paesaggi e stupende ambientazioni. Oltre alle tradizionali razze che da tempo popolano ogni titolo fantasy che si rispetti, Horizons vi offre due grosse novità: la possibilità di impersonare un drago, seguendo la sua evoluzione dallo stato di cucciolo fino a quello di adulto (attraverso una suggestiva e lunga quest con tanto di morphing in realtime finale!) e quella di liberare nel corso del gioco altre razze non disponibili all'inizio (una di queste, i Satyr, è stata scoperta sui server europei poco più di un mese fa, dopo settimane di sforzi congiunti da parte dell'intera comunità di gioco). Per registrarvi, in modo totalmente gratuito, collegatevi al sito https://horizons.eu.istaria.com/signup.aspx e seguite la semplice procedura indicata. Nel momento in cui vi verrà richiesto la CD-Key, inserite il seguente codice: **LGTUKCRVR6BN7EQ3BLM9962K**.

GENERE: MMORPG
MULTIPLAYER: MMORPG
SITO: www.horizons.com



Il vostro personaggio potrà essere personalizzato nei minimi dettagli, partendo dalla scelta più scontata del sesso, fino ad arrivare a caratteristiche quali, ad esempio, la prestanza fisica, l'altezza, la razza (a oggi ce ne sono 10 disponibili), il colore di occhi e capelli e altro ancora. Dal momento in cui metterete piede nelle terre di Istaria, starà a voi scegliere quale sarà la strada che vorrete seguire per raggiungere la fama e la ricchezza: potreste diventare un rinomato artigiano famoso per la qualità delle sue armature e delle sue spade, creando migliaia di oggetti con forme e colori differenti grazie all'evoluto sistema di crafting (in assoluto uno dei più completi e vasti mai provati fino a ora), oppure potreste anche scegliere di intraprendere la dura vita del guerriero, abile nel maneggiare le armi più potenti. Sarà anche possibile optare per le arti arcane imparando le più oscure e temibili magie con cui affrontare i potenti e misteriosi mostri che incontrerete lungo il vostro cammino. Se una vita così movimentata non facesse per voi, la quiete all'interno delle sicure mura di qualche città vi permetterà di scambiare quattro chiacchiere con i vostri amici e compagni di gilda. Horizons consentirà a tutti i giocatori di vivere un'esperienza senza precedenti, andando a offrire un prodotto dotato di una serie di opportunità e caratteristiche finora mai disponibili in un gioco appartenente al genere. Tra queste, non si può non fare riferimento alla possibilità di interagire in modo significativo con un mondo le cui sorti saranno decise dalle azioni e scelte dei giocatori di ogni shard. Come in ogni gioco che si rispetti, sarà possibile per chiunque comprarsi un proprio appezzamento di terreno per poi costruirvi, da soli o con l'aiuto di altri giocatori, case, negozi e molte altre cose ancora. Il mondo di Horizons è in continua espansione e vi metterà a disposizione nuove terre, nuovi mostri e in generale sempre nuove sfide da affrontare.

Le terre di Istaria devono essere liberate dal dominio delle creature non-morte. Non pensate di dover sconfiggere solo scheletri o zombi da due soldi...

SHAREWARE

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

GRABCLIPSAVE 1.4.0

URL: http://gcs.boumchalak.net
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: GPL (General Public License)
Registrazione: nessuna

Che bello, un'utility freeware per catturare screenshot! Lo scopo di questo genere di programmi, come dovreste già sapere, è quello di permettere di salvare su disco le immagini su schermo anche all'interno di applicazioni che normalmente non permetterebbero di farlo, come ad esempio i giochi o i film.

MECA MESSENGER 4.0

URL: www.meca.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Con la panoplia di programmi di messaggistica istantanea diffusi oggigiorno, non è infrequente avere amici che utilizzano ICQ, altri che si collegano solo con Microsoft Messenger, qualcuno che adora Yahoo! e così via. Oltre a essere un programma di instant messaging di per sé, Meca Messenger permette di connettersi alle reti di AIM, MSN, ICQ e Yahoo! (è ovviamente necessario possedere un account per ciascuno dei servizi di cui si vuole usufruire), consentendovi di raggiungere tutti i vostri contatti in maniera del tutto trasparente e indolore. MM è inoltre gratuito e senza limitazioni di utilizzo, ragione di più per installarlo senza perdere un attimo di tempo!

MEMOKEYS II 2.3

URL: www.interlogic-concept.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware, versione USB con chiavetta hardware - 26 $
Registrazione: nessuna

Questo è uno di quei programmi che potrebbe far molto comodo a chi si ritrova, come spesso succede al sottoscritto, a dover compiere azioni piuttosto ripetitive o scrivere sempre le stesse cose.
MemoKeys memorizza, come il nome stesso lascia intendere, intere porzioni di testo o un'azione ben precisa, e consente di richiamarle con una semplice scorciatoia da tastiera (sono possibili oltre cinquecento combinazioni).

SYGATE PERSONAL FIREWALL 5.5

URL: http://smb.sygate.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 34.29 €

Adesso che la banda larga si va via via diffondendo e i computer rimangono collegati alla Rete in maniera quasi permanente, Sygate Personal Firewall Pro è una di quelle utility sempre più fondamentali per proteggere il sistema da attacchi provenienti dall'esterno da parte di gente poco simpatica. Nella stragrande maggioranza dei casi si tratta di "invasioni" innocue, ma non mancano esempi di intrusioni assai più dannose, come quella del worm MSBlast.
Quella che vi proponiamo è la versione freeware del firewall di Sygate, cui abbiamo abbinato il demo della versione Professional, in prova per un periodo limitato di tempo e che offre numerose feature aggiuntive rispetto alla versione "base", comunque più che sufficiente per stare tranquilli.

WINDATES 5.0.4

URL: www.rockinsoftware.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 19.95 $

WinDates è una comoda e pratica agenda elettronica sulla quale potete fissare gli impegni e gli appuntamenti più importanti, oltre naturalmente agli avvenimenti che è sempre opportuno ricordarsi di festeggiare: compleanno della moglie/fidanzata, anniversari vari, onomastici, ecc. Il programma, quando opportunamente configurato, vi ricorda le scadenze tramite allarmi visivi e sonori.
Mi raccomando, non dimenticatevi di segnare in calendario l'uscita del nuovo numero di TGM!

FRAPS 2.0

URL: www.fraps.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: 29.95 $

Chi l'ha detto che i programmi della sezione shareware debbano necessariamente essere dei "malloppi" da cinquanta mega che fanno di tutto e di più? Assolutamente nessuno! Esistono mini utility spesso sconosciute che svolgono funzioni semplici, non indispensabili per la vita ma assai apprezzate da una particolare fascia di utenti. Fraps è l'esempio che meglio calza per quanto appena detto: nei suoi duecento Kb scarsi racchiude un ottimo programma che mette a disposizione due funzionalità assolutamente indispensabili per i videogiocatori come noi: misurare e visualizzare a video il framerate dei giochi che utilizzano le DirectX, e REGISTRARE le proprie partite in formato .AVI in tempo reale (con sonoro), da vedere e rivedere con calma in un secondo momento. Pensate che bello: un clan può registrare le proprie partite (ognuno la propria) e alla fine fare un montaggio con i diversi punti di vista, come un vero e proprio film, da riversare poi su CD o DVD!

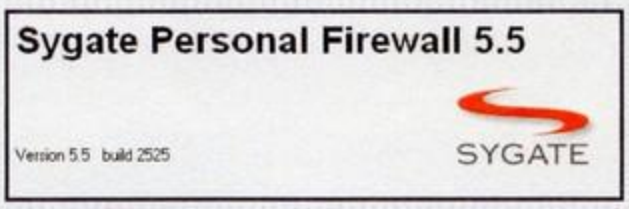
MULTIEX COMMANDER 3.9.70

URL: www.xentax.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: GNU Public License
Registrazione: nessuna

MultiEx Commander, analogamente a Dragon Unpacker, già presentato altre volte in pas-

GRABCLIPSAVE 1.4.0

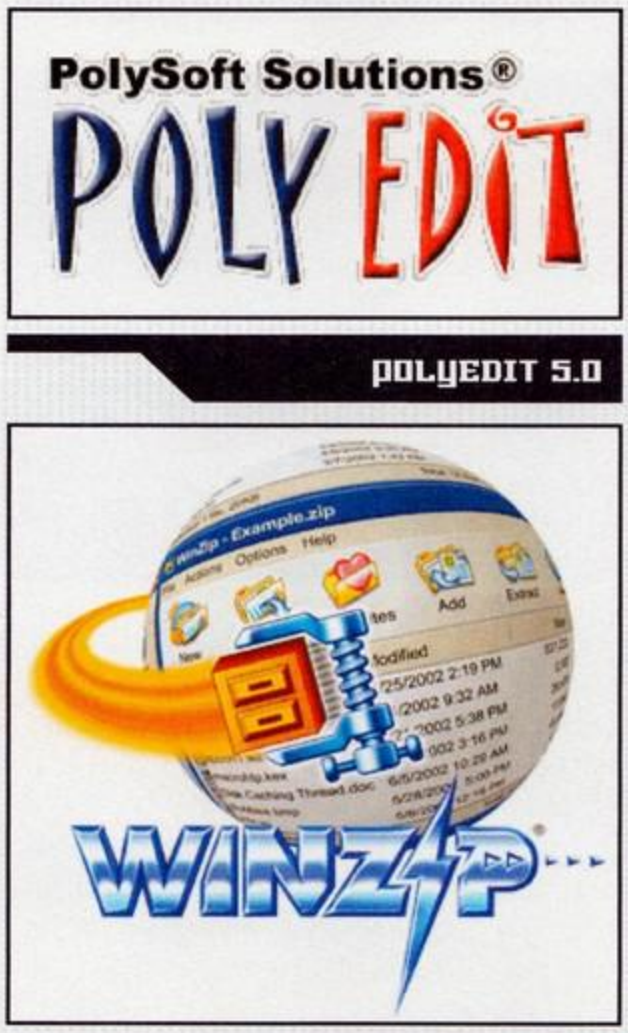
MECA MESSENGER 4.0



PERSONAL FIREWALL

WINDATES 5.0.4

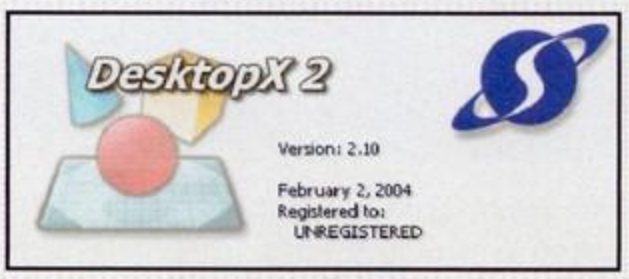
MULTIEX COMMANDER



POLYEDIT 5.0

WINZIP 9.0

ZOOM PLAYER 3.31



DESKTOPX 2.1

QUADRASITE 4.0

sato sui Silver Disc di TGM, consente di estrarre file dagli archivi dei giochi più popolari, di solito sono compressi in un formato proprietario e quindi non accessibile dalle comuni utility per la gestione degli archivi (WinZIP, WinRAR, ecc.). Questa utility offre in più la possibilità di aggiornare alcuni di questi file e quindi di modificare il gioco stesso.
Vi ricordo che ogni parte di un gioco è protetta dal diritto d'autore: questo vuol dire che non potete utilizzarla IN NESSUN MODO che non sia strettamente personale.

POLYEDIT 5.0

URL: polyedit.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 24.95 $

■Ecco qui un pratico word processor che non ha nulla da invidiare a prodotti ben più blasonati e dal costo decisamente meno abbordabile. PolyEdit si caratterizza per un'interfaccia utente del tutto simile a quella del più popolare programma di videoscrittura di Microsoft e per una ricca serie di caratteristiche che lo pongono sullo stesso piano per chiunque non abbia esigenze particolari, ma sia alla ricerca di un prodotto semplice da utilizzare e discretamente potente.

WINZIP 9.0

URL: www.winzip.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 21 giorni senza limitazioni
Registrazione: 29 $

■Dopo un interminabile periodo di beta test, l'ultima versione del più popolare programma per la gestione degli archivi debutta ufficialmente ed è - manco a dirlo - presente sui Silver Disc di TGM! Le novità di quest'ultima release sono un meccanismo di crittografia con chiavi a 128 e 256-bit con un sacco di algoritmi certificati, un nuovo formato a 64-bit per creare archivi con più di 65.535 file e di dimensioni superiori ai quattro gigabyte e un nuovo metodo di compressione assai più potente di quello tradizionale, ma incompatibile "all'indietro", il che vuol dire che non può essere aperto da versioni precedenti di WinZIP.

ZOOM PLAYER 3.31

URL: www.inmatrix.com/zplayer
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: versione Standard gratuita con limitazioni, Professional a pagamento
Registrazione: 19.95 $

■Zoom Player è un lettore multimediale che potete utilizzare per guardare filmati di ogni genere e ascoltare musica in più o meno tutti i formati esistenti. La versione Professional, che trovate in prova in questo stesso CD, consente di guardare anche i DVD. I formati supportati sono veramente tantissimi: AVI, Matroska (MKV), QuickTime, Flash, RealMedia, Windows Media Format, OGG Movie, MPEG1 e 2, MPEG4, VP3-VP6, MP3, OGG, AC3, AAC, FLAC Audio, Monkey Audio, MusePack Audio, WAV e CD Audio.

COBIAN BACKUP 5.2.1.0

URL: www2.educ.umu.se/~cobian/cbu5.htm
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Quale potrebbe essere la funzione di un programma che si chiama Cobian Backup? Esatto! Effettuare copie di sicurezza dei propri dati! Una delle caratteristiche più importanti di questa piccola utility è quella di poter salvare i propri backup su rete locale e su Internet tramite protocollo FTP. Si possono inoltre pianificare con accuratezza gli archivi, proteggerli con password, creare backup incrementali; CB supporta la lingua italiana.

DESKTOPX 2.1

URL: www.desktopx.net
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: Suite Object Desktop - 49.00 $

■Con l'avvento di Windows XP le possibilità di personalizzazione e abbellimento del desktop, e in generale dell'aspetto grafico del sistema operativo si sono notevolmente ampliate. Esistono però diversi programmi che permettono di spingersi oltre le possibilità normalmente offerte dai temi di Windows e che permettono con poca fatica di ottenere risultati a dir poco strepitosi. DesktopX è uno di questi. Nel CD trovate numerosi temi tutti da provare.

FLASHGET 1.40

URL: www.flashget.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: ad-ware oppure shareware per 30 giorni senza limitazioni al programma
Registrazione: 29.95 $

■Un download manager è un programma che affianca l'utente nella navigazione in Rete e che si occupa di scaricare i programmi e i file, sgravando dall'onere di farlo il browser, già di per sé abbastanza impegnato nel caricare e visualizzare correttamente le pagine Internet. Quando trovate un link da scaricare, è sufficiente cliccarci sopra come fate normalmente; a quel punto, il download manager "intercetta" il link e si occupa direttamente della sua gestione, lasciando il browser libero di fare altro.

QUADRASITE 4.0

URL: www.quadrasite.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Nel panorama dei browser per Internet è veramente difficile imbattersi in qualcosa di nuovo o di particolarmente originale, aggettivi che ben descrivono QuadraSite, utility che offre quattro browser in uno, con una schermata suddivisa in quattro riquadri di uguali dimensioni, all'interno dei quali è possibile caricare siti diversi.

TRANSMAC 6.1

URL: www.asy.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP/Linux
Licenza: shareware, 60 giorni senza limitazioni
Registrazione: 64.00 $

■Il Macintosh è una macchina un po' strana, per noi che siamo abituati a lavorare con Windows. Può capitare di avere a che fare con dei dischetti, Zip o CD-Rom in formato Mac: che fare, in questo caso? TransMac è in grado di leggere qualsivoglia supporto scritto su Mac: hard disk, dischetti ad alta densità, CDROM, SyQuest, Zip, Jaz, EZ135, Bernoulli, e dischi SCSI.

TPTCaOD

GIOCO: NASCAR RACING SEASON 2003
VERSIONE: 2.1

■È inutile negarlo, i Papyrus (Indy 500, IndyCar Series, Grand Prix Legends, Nascar Series) sono universalmente riconosciuti come i migliori sviluppatori in assoluto per quanto riguarda le simulazioni motoristiche a quattro ruote. È altrettanto

inutile negare che l'essenza del loro incredibile talento sia confluita nella sua massima espressione nel loro ultimo spettacolare lavoro, quel Nascar Racing 2003 Season che tanto meritato successo ha riscosso presso gli appassionati di guida virtuale di tutto il mondo.
Come tutti i giochi di guida di successo, anch'esso è stato oggetto delle amorevoli cure dei migliori modder della scena mondiale, tra i quali vanno senz'altro annoverati i ragazzi della US Pits con il loro Touring Car Championship. Dopo avere ottenuto il meritato successo con le primissime versioni della modification, ora è finalmente giunto il momento di rendere disponibile la versione 2.1: in soli 19MB di download (oltre al MOD completo comprendente tutti i bug fix rispetto alla versione precedente 2.0), troverete un sacco di altre novità che potrete scoprire personalmente nel DVD di The Games Machine!

SHADOW OVER SOUBAR

GIOCO: BALDUR'S GATE II
VERSIONE: 1.0

■Questo file da oltre trecento Megabyte è rimasto nei recessi del mio HD per parecchi mesi prima di riuscire a trovare lo spazio e il momento adatto per essere pubblicato. Dopo The Darkest Day è la volta di Shadow over Soubar, un MOD single player molto bello per Baldur's Gate II che propone un'intera campagna singola di grande

qualità in cui potrete costruire il vostro party e andare alla ricerca di pura e sana avventura nella miriade di quest e sottoquest che vi verranno proposte: quale occasione migliore per riesumare la vostra confezione di BGII? L'installazione è automatica!

ATHASIAN NIGHTS

GIOCO: NEVERWINTER NIGHTS
VERSIONE: 1.0

■Con questo mese iniziamo una lunga carrellata di moduli single player ufficiali per

Neverwinter Nights: è il caso di Asian Nights, uno dei più conosciuti per la qualità e quantità delle queste proposte. Grazie alla potenza e flessibilità dell'Aurora Toolset, le ambientazioni sono state ricreate in modo veramente magnifico; accostatele ai mostri e tesori che troverete al suo interno e scoprirete perché NWN è uno dei titoli più longevi della Terra!

DAMAGE

GIOCO: UNREAL 2
VERSIONE: 1.0

■È stato rilasciato quello che forse possiamo considerare il primo vero mod single player per Unreal II: si tratta di Damage, una produzione di buon livello che vi metterà nei panni di un anonimo minatore su uno sperduto pianeta alle

prese con una situazione di crisi piuttosto insolita. Gli ispettori della compagnia sono infatti misteriosamente scomparsi nelle viscere della terra e chi meglio di un esperto di tunnel e gallerie potrà far luce sul mistero?
Damage è sicuramente un MOD molto interessante, che propone nuove armi, modelli di personaggi e parecchie locazioni inedite da esplorare: che si tratti dell'inizio di una nuova generazione di MOD per un titolo assolutamente snobbato all'epoca della sua uscita ufficiale?

THE SPECIALISTS SUPER MAP PACK

NOME GIOCO: HALF-LIFE
VERSIONE: 1.0

■Ad alcuni mesi di distanza dal rilascio della versione 2.0 del MOD the Specialists, è bello

ritornare a parlare di uno dei prodotti meglio riusciti della scena di Half-Life, per di più con un pack che ne aumenta esponenzialmente l qualità. Nuove mappe, nuovi modelli, nuovi effetti grafici lo rendono uno dei titoli più ganassa della scena mondiale...

UT 2004 DEDICATED SERVER

GIOCO: UNREAL TOURNAMENT 2004
VERSIONE: 1.0

■Non fa in tempo a uscire sul mercato questo nuovo titolone firmato Epic che il giorno stesso

REFLEXION FAITE

B.SOKAL

Syberia II™

LASCIATI SEDURRE DALLA PIÙ GRANDE DELLE AVVENTURE.

Pensi di aver già visto tutto?
Ti sbagli. Kate Walker è tornata, altrettanto determinata, in un'avventura più intensa ed appassionante che mai. Ha abbandonato tutto per raggiungere la mitica Syberia. Sei pronto a seguirla così lontano?

www.syberia2-game.com

3+ www.pegi.info

XBOX

PC CD-ROM

MICROIDS

Syberia II ©2004 MP2-Microids. Tutti i diritti riservati. Prodotto e pubblicato da MP2-Microids. Autore e direttore artistico: Benoît Sokal. Microsoft, Xbox e loghi Xbox sono marchi depositati o marchi di Microsoft Corporation negli USA e/o in altri paesi e sono utilizzati sotto licenza di Microsoft.

si palesa sugli FTP di tutto il mondo anche la versione scaricabile del server dedicato per far girare su un client Windows/Linux/Mac tutte le modalità previste per la versione 1.0 di Unreal Tournament 2004, di cui trovate la recensione completa su questo stesso numero di The Games Machine. Armatevi di un PC ultrapotente, pompatelo di RAM, ficcate nella parte posteriore un bel cavo in fibra e siete pronti per entrare a pieno titolo nei server browser integrato o nelle trincee di Gamespy o All Seeing Eye.

CART MOD

GIOCO: GP4
VERSIONE: 1.0

■Dopo una lunga gestazione, i ragazzi di GPx Cart World (http://gpxcartworld.altervista.org/cart_2002_mod.htm) hanno finalmente annunciato il rilascio ufficiale della versione finale del Cart 2002 MOD per GP4. Grazie a questo nuovo aggiornamento, potremo rivivere fin nei minimi particolari la stagione 2002 dell'omonima serie automobilistica americana: tra i miglioramenti apportati in questa versione, vale la pena citare un notevole incremento di dettaglio relativo ai carshape delle vetture, i cerchi delle ruote BBS realizzati in vero 3D, fisica e performance decisamente più realistiche, nuove telecamere, nuovi suoni e tante altre cose che potrete scoprire voi stessi provando il MOD che abbiamo allegato nel DVD.

FIFA 2004 SUPERPATCH

GIOCO: FIFA 2004
VERSIONE: 1.1

■L'avventura ricomincia!!! Anche quest'anno si rinnova l'appuntamento con la versione 1.0 della Superpatch targata Fifamania. Data la struttura particolare di Fifa 2004, concluso il setup lasciate che parta in automatico il programma di Import creato da Ariel di SoccerAccess. Sarà un'operazione veramente lunga, ma al momento non è possibile fare di meglio. Per la 2.0 miglioreranno sicuramente il tipo di Setup.

Ma passiamo al succo della patch: ecco di seguito tutte le caratteristiche compresa in esclusiva la cinematic patch by Soccer Access per avere nuovi filmati di inizio partita!
Rose di Serie A e B (tutte e 24) aggiornate al 13/2/04, aggiunte al posto della MIs le quattro squadre di B mancanti e alcune di C, tutte le maglie da casa, trasferta, portiere e terze divise per le squadre di serie A, tutte le maglie da casa e trasferta per le squadre di serie B, tutte le anteprime delle maglie nei menù di A e B, nuovi loghi per le squadre e i campionati nei menù; inoltre, sono inclusi tutti gli stadi creati da DG e Giorgio Lunardon, sono stati attivati lo stadio Olimpico, una nuovissima giocabilità by Sevix e una pratica utility di installazione per maglie e stadi (attenzione, per l'installazione saranno necessari minimo 30-40 minuti!!!); presenti anche i file di aggiornamento per il Kit Raptor, per installare le maglie di C e le 4 di B mancanti, un nuovissimo menù di presentazione del gioco, nuovi adboard per la Serie A e B. Per finire, sono state create nuove reti realistiche e attivate le terze maglie di tutte le squadre.

TRANS AM

GIOCO: NASCAR RACING SEASON 2003
VERSIONE: 1.1

■I ragazzi americani del Project WildFire avranno fatto felici parecchi fan di quello che può essere tranquillamente considerato il tributo definitivo alla simulazione automobilistica da parte degli ormai leggendari Papyrus: un po' a sorpresa, è stato infatti rilasciato il tanto atteso Trans Am Series MOD per Nascar 2003. Quella che abbiamo incluso è la stupenda versione High Resolution da 53MB.
Per il corretto funzionamento della modification è necessario che il gioco originale sia stato preventivamente aggiornato alla versione 1.2.0.1 (la relativa patch la potete facilmente reperire presso il sito ufficiale dei Papyrus).
Per soddisfare tutti i vostri dubbi e le vostre curiosità fate riferimento, come di consueto, al forum ufficiale.

BATTLEFIELD 1918

GIOCO: BATTLEFIELD 1942
VERSIONE: 1.0

■Trasformare la Seconda Guerra Mondiale nella prima? Assurdo, vero? Invece no!
Ringraziando la community che ruota attorno a Battlefield 1942, avremo la possibilità di tornare indietro di 30 anni circa e pilotare gli A7V Tank, Mercedes Simplex e Fokker Plane.
Il MOD (che pesa 296.8 MB) è giunto alla versione 1.0 (in inglese) e si intitola Battlefield 1918. Per coloro che non conoscessero il gioco originale, ricordiamo brevemente che è prodotto dalla EA Game, ambientato nei soliti scenari del secondo conflitto mondiale. Supporta una discreta modalità multiplayer, la quale presenta le fazioni americana, tedesca, inglese, russa o giapponese.

QUINTA ALBA

Torneo di anteprima mondiale
22 e 23 maggio 2004

MAGIC The Gathering®

Per maggiori informazioni visita il sito www.magicacademy.it, www.magicthegathering.com o chiama il Servizio Clienti al numero 199.111.543

RALLY TROPHY

gioco allegato

Paolo Besser **giocoallegato@xenia.it**

SVILUPPATORE
BugBear

PUBLISHER
JoWood

MULTIPLAYER
LAN

LOCALIZZAZIONE
Completa

SITO
rally.jowood.com/rally-e/

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La sezione "Gioco Allegato" del Silver Club contiene tutte le patch, gli aggiornamenti, i file e i problemi risolti dei giochi allegati a TGM

TGM è lieta di rimettervi tutti alla guida delle auto d'epoca, grazie a questo originale gioco di Rally. Scoprite insieme a noi cosa volesse dire essere al volante di una Lancia Stratos, di una vecchia Mini Cooper o di una Fiat 600 Abarth!

Rally Trophy è un gioco davvero molto particolare, che invece di proporci i soliti bolidi odierni, ci riporta a un tempo in cui guidare poteva essere molto più difficile. Un tempo che, in fondo in fondo, non è tanto distante da noi, visto che sono passati dai venti ai quarant'anni. Già, avete capito bene... con Rally Trophy possiamo rimetterci al volante di macchine d'epoca, che hanno fatto la storia dei Rally nel secolo scorso.

I CODICI D'AVVIO DEL GIOCO SI TROVANO SUL SILVER DISC 187 E SUL DVD, NELLA SEZIONE GIOCO ALLEGATO

▲ Ci troviamo in Svizzera e, molto presto, andremo a trovare Heidi e suo nonno. Che, non a caso, sono vissuti più di un secolo fa...

Visuale dall'interno all'inizio della gara. Se non giriamo il ▶ volante subito, la nostra Mini andrà a sbattere contro quell'albero là davanti.

INSTALLAZIONE

Installare Rally Trophy è estremamente semplice. Basta inserire il CD del gioco nell'apposito lettore e attendere che la procedura parta da sé. Se così non fosse, è sempre possibile installare il gioco manualmente, aprendo il programma Risorse

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore di CD. Prima di mandare indietro un CD, infine, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito http://giocoallegato.tgmonline.it, magari la soluzione del problema è già lì! Qualora i problemi persistessero, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:

TGM – SOSTITUZIONE CD ROM
C/O Xenia Edizioni Srl
Via Carducci, 31
20121 Milano

Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante, nel più breve tempo possibile. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. **L'email di riferimento per la sostituzione dei CD rovinati o mancanti è ellis@xenia.it.** Non confondetela con quella per tutti gli altri problemi tecnici, che è **giocoallegato@xenia.it.** Usate quella giusta.

◀ **Se intendiamo personalizzare i comandi, possiamo farlo attraverso questa comoda finestrella.**

HARDWARE

Per correre a tavoletta occorre un processore a 300 MHz (meglio 650), 64 MB di RAM (meglio 128 o più con Windows XP), scheda grafica 3D con almeno 8 MB di RAM (meglio 32), e compatibile con librerie DirectX 8; Windows 95, 98, 2000 o XP, scheda audio compatibile SoundBlaster.

del Computer, cliccando sull'icona del lettore CD-ROM e lanciando il programma Launcher.exe. A questo punto, sarà sufficiente scegliere l'opzione "Installa il gioco" perché i file di Rally Trophy vengano copiati sul disco fisso. Come sempre, scegliete il percorso in cui installare il gioco (normalmente è C:\Programmi\JoWooD\Rally Trophy). Noi vi consigliamo vivamente di mantenere quello originale, visto che dopo ci sarà una patch da

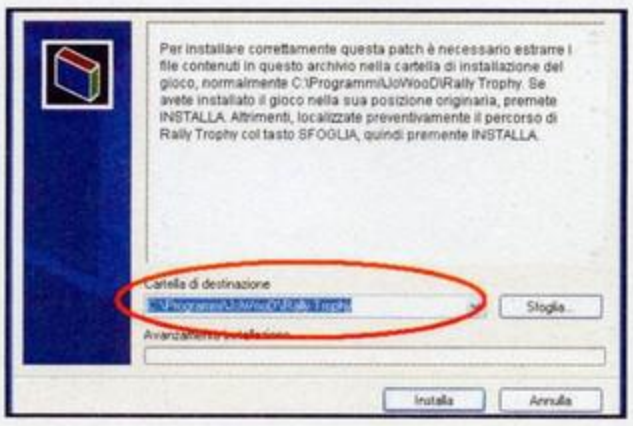
installare e che tutto si semplifica se il programma sta dove dovrebbe stare. Seguite tutte le istruzioni che appariranno sullo schermo e, al termine della procedura, potrete passare alla fase successiva.

AGGIORNAMENTO

In seguito alla pubblicazione del gioco, i programmatori della BugBear si sono accorti di aver lasciato in giro qualche bug di troppo. In particolare, i maggiori problemi si avevano con i volanti, dove la zona morta era eccessivamente

▲ **Il tempo passa, gli scontri con alberi e staccionate pure... e la carrozzeria si ammacca.**

ampia, e in multiplayer, dove spesso e volentieri era impossibile terminare la gara. Per risolvere questi, e altri piccoli problemi, è stata rilasciata la patch 1.01, che naturalmente fa bella mostra di sé nella solita sezione \Gioco Allegato del Silver Disc/DVD. Per installarla, togliamo il CD del gioco (se necessario) e inseriamo il Silver Disc/DVD nell'apposito lettore, raggiungiamo la cartella \Gioco Allegato con Gestione Risorse (o con l'apposita interfaccia di TGM), e procediamo all'installazione della patch 1.01. Apparirà questa schermata:



▲ **In alto a sinistra notiamo la classifica. E pure la mia non esaltante posizione...**

RALLY TROPHY CI METTE AL VOLANTE DI AUTOMOBILI CHE HANNO FATTO LA STORIA

Notate la parte inferiore, marcata in rosso. Contiene il percorso di installazione del gioco che, normalmente, è C:\Programmi\JoWooD\Rally Trophy. Se non l'avete modificato, lanciate direttamente la patch premendo su INSTALLA, altrimenti localizzate il vostro percorso alternativo con il tasto SFOGLIA, e poi, solo successivamente, su INSTALLA. È

GIOCARE IN MULTIPLAYER

Guidare col computer è bello, ma se a farlo si è in tanti lo è ancora di più! Rally Trophy consente infatti di gareggiare contro altri cinque avversari umani, su una rete locale o su Internet. Nel primo caso, due giocatori possono condividere la stessa copia del gioco con lo stesso numero seriale: nelle partite in multiplayer, infatti, il gioco non controlla la presenza del CD-ROM nel lettore. Casomai dovessero sorgere conflitti dovuti al CD-Key, sarà sufficiente reinstallare Rally Trophy usando uno degli altri codici a disposizione (vedi paragrafo "Inseriamo il codice"). Chi vuole giocare su Internet, tuttavia, dovrà ricorrere a GameSpy. La versione fornita col gioco non è recentissima e, per tanto, consigliamo a chi ha già installato la versione 1.4 di saltare a piè pari la sua installazione: una volta lanciato, infatti, sarà necessario scaricare i 6 MB di aggiornamento. In ogni

caso, una volta che GameSpy sarà sul vostro PC, dovrete crearvi un account gratuito fornendo il vostro indirizzo di posta elettronica, il vostro nominativo e un nickname.
NOTA: il servizio fornito da GameSpy non è in alcun modo affiliato o associato a The Games Machine, per cui non siamo assolutamente responsabili di quanto possa capitare prima o durante una connessione.

Quando sarete pronti a partire, scegliete il logo di Rally Trophy fra quelli dei giochi supportati. Se la vostra installazione di GameSpy era precedente al gioco, cliccate sull'opzione per aggiornare la lista. GameSpy cercherà altre persone interessate a giocare. Non sempre se ne trovano, ma per fortuna Rally Trophy è ancora molto popolare. Ad ogni modo, potrete creare una stanza e attendere che qualcuno vi entri, oppure partecipare alla chat in una stanza già aperta da qualche altro pilota. Quando sarete pronti a partire, cliccate su Ready in modo che il led rosso a destra, accanto al vostro nome, diventi verde.

GameSpy lancerà direttamente il gioco. Potrete scegliere quale auto usare e, se state ospitando voi la partita, su quale percorso gareggiare. Nella "sala d'attesa" potrete vedere anche su quale pista si disputerà la gara, oltre a qualche statistica sulla connessione degli altri giocatori.

Quando finalmente tutti i giocatori saranno pronti e sincronizzati (ci pensa il gioco), sarà possibile cominciare la gara. Mentre la nostra macchina sarà "solida", tutte le altre appariranno sotto forma di ghost car (trasparenti). Al termine della gara, sarà possibile tornare alla stanza di GameSpy.
NOTA: con la versione 1.4 di GameSpy, purtroppo, abbiamo notato dei piccoli problemi di gestione. Immaginiamo che verranno risolti con le prossime versioni del famoso client, tuttavia se non riusciste a lanciare una seconda gara, tutto quello che dovete fare è chiudere GameSpy e riaprirlo fra una competizione e l'altra. No, non chiedeteci il perché...

È VIVAMENTE CONSIGLIATO INSTALLARE LA PATCH 1.01. SE NON BASTA, ANCHE LA 1.011

▲ **Con un ritardo atroce e con una macchina che farà piangere il nostro carrozziere, ci apprestiamo a raggiungere il traguardo...**

▲ **Il tempo è ingrato e il cielo è buio. Per fortuna che i nostri fanali sono ancora accesi.**

fondamentale che nella casellina marcata in rosso sia indicato correttamente il percorso di installazione del gioco, o la patch non funzionerà. Ora inserite nuovamente il CD del programma.

NOTA: Qualora in seguito all'installazione della patch Rally Trophy si rifiutasse di avviarsi, lamentandosi con un brutto "Wrong disc inserted", poco male. Nella stessa cartella del Silver Disc/DVD c'è anche la seconda patch 1.011. Installate pure quella, e il problema si risolverà. Per l'installazione di questa seconda patch, usate la stessa accortezza illustrata qui sopra per la 1.01.

SCOPO DEL GIOCO E MANUALE

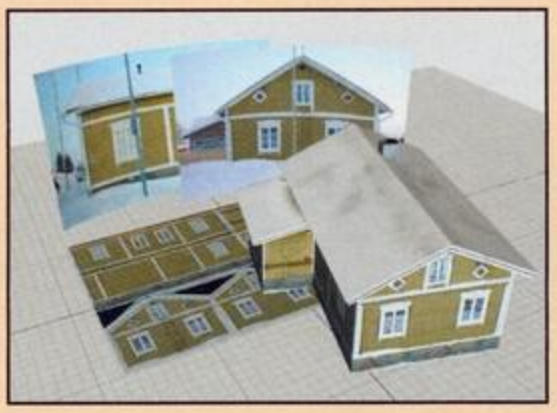
Al primo avvio del gioco, vi verrà chiesto un CD-Key. Dove si trova il codice? Sulla copertina non c'è! Niente paura. C'è un file sul Silver Disc 187, nella cartella **\Gioco Allegato**, che si chiama **codici.txt** e che contiene oltre trentamila codici. Lasciate aperta sullo schermo la finestrella che vi chiede il codice, levate se necessario il CD-ROM del gioco dal lettore, e inserite il Silver Disc (o il DVD) che accompagna la rivista. Raggiungete la cartella **\Gioco Allegato** (o l'omonima sezione dell'interfaccia), e aprite file **codici.txt**. È sufficiente il blocco note di Windows per aprirlo, anche se su alcune vecchie versioni di Windows sarà necessario usare l'accessorio Wordpad, fornito in dotazione. Fate scorrere l'elenco dei codici, prendetene uno a caso (per esempio, 736e-42fb-1e34-0400) e copiatelo nella finestrella del gioco. A quel punto potrete finalmente giocare. Se non avete il Silver Disc o il DVD a portata di mano, potete scaricare l'elenco dei codici attraverso il nostro forum presso **http://giocoallegato.tgmonline.it** oppure mandando un'e-mail, anche vuota, al

GIOCO ALLEGATO

SUL SILVER DISC/DVD

La sezione Gioco Allegato del Silver Disc 187 e del DVD contiene questi elementi, richiamabili dall'interfaccia di TGM o, perché no, direttamente dalle Risorse del Computer.

- il file **codici.txt** che contiene tutte le CD-Key disponibili per questo gioco (vedi istruzioni alla voce "inseriamo il codice"). Per leggerlo basta il blocco note di Windows.



- La cartella **\cars** contiene una serie di macchine aggiuntive, create da altri giocatori. Sul CD, per ragioni di spazio, è presente soltanto il file **bunch_of_cars.exe**, che contiene diverse macchine nuove e modificate. Per la loro installazione vi consigliamo di usare il programma **BZF manager**, presente nella cartella **\editor**, e per comprenderne il funzionamento di leggere la sua documentazione. Si noti che, come al solito, noi di TGM non forniamo assolutamente assistenza su macchine aggiuntive, percorsi, e altre modifiche apportate al gioco da terzi. Sul DVD sono presenti anche delle altre vetture bonus.

- La cartella **\patches** contiene tre file. La patch ufficiale **RT_patch101_ITA.exe**, che aggiorna il gioco alla versione 1.01, la patch non ufficiale **RT_patch1011_ITA.exe**, che risolve eventuali problemi di incompatibilità del CD con la versione 1.01, e che sblocca anche la possibilità di usare macchine e percorsi personalizzati in multiplayer, e la patch **No Intro Video Patch_v1_0.exe**, che indipendentemente dalle altre patch consente di avviare subito il gioco, saltando le lunghe presentazioni animate (per voi impazienti...).

- La cartella **\tracks**, che contiene alcuni nuovi percorsi. Il numero dipende dal supporto che avete scelto: sono un paio sui Silver Disc e di più sul DVD.

C'è poi la cartella **\editor**, che contiene i seguenti file:

- Il programma **RTBZFManager.exe**, che consente di personalizzare il gioco, estrarre le macchine e i percorsi, rimpiazzarli con i propri, ecc. Per il suo funzionamento vi preghiamo di fare riferimento alla documentazione che accompagna il programma.

- i plugin per 3D Studio **RallyTrophy_plugins.exe** e **fredizzimo_Plugins for 3DSMax_v1_0.exe**, rispettivamente prodotti dalla stessa BugBear e da Fredizzimo, uno dei giocatori più attivi sulla scena dei modder per Rally Trophy. Con i primi è fornito anche il modello d'esempio della Lancia Fulvia, più tutta la documentazione necessaria ad apprenderne il funzionamento (in Inglese).

- i plugin per Z-Modeler **fredizzimo_Plugins for Zmodeler_v1_0.exe**. Questo plugin consente al noto programma di modellazione di importare anche i file .rt usati dal gioco.

- il programma **fredizzimo_RT Pace Notes_v1_02.exe**, che consente l'editing dei percorsi. Le istruzioni per usarlo si trovano direttamente sul forum della JoWood, e vi si può accedere tramite un'opzione di aiuto nel programma.

- il programma **Roger_Car Physics Calculator_v1_04.exe**, che serve a calcolare i dati corretti per la fisica dei veicoli, e la guida in inglese **Roger_Track Creators Guide_v1_00.exe**, che insegna come creare un percorso nuovo di Rally Trophy.

IL MANUALE E I TASTI DA PREMERE

Il manuale d'uso di Rally Trophy si trova sul CD del gioco, nella cartella \UserGuid. Per accedervi basta inserire il CD, cliccare su "Esci" quando appare il menu iniziale del gioco, andare su "Risorse del Computer" e cliccare una volta sull'icona del lettore CD con il tasto destro. A quel punto basta scegliere "Apri" e cliccare due volte col tasto sinistro del mouse sulla cartella chiamata "UserGuid" (vedi foto): all'interno ci sarà un solo file in formato PDF. Quello è il manuale. Per leggerlo serve Adobe Acrobat Reader, che ormai dovreste avere, e che in ogni caso si trova nella cartella \Acrobat, sempre sul CD di Rally Trophy.

Gira a sinistra	Freccia sinistra
Gira a destra	Freccia destra
Accelera	Freccia su
Frena	Freccia giù
Freno a mano	Barra spazio
Retromarcia	CTRL + Freccia su
Ingranare le marce	A
Scalare le marce	Z
Specchio retrovisore att./disatt.	M
Strumenti att./disatt.	G
Rimettere auto in pista	R
Cambia camera durante la guida	C
Telecamere, guida e replay	1-6
Camera aggiuntiva replay	7-0
Pausa/Esci/Opzioni	ESC

/TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse online: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** del **Silver Club** di TGM Online, 2) il **forum** omonimo all'indirizzo **http://giocoallegato.tgmonline.it**, e 3) l'indirizzo e-mail **giocoallegato@xenia.it**. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali e-mail inviate ad altri indirizzi verranno ignorate.
Prima di tutto, ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco (in particolare la scheda video, che deve essere pienamente compatibile con le librerie DirectX 8), e che il programma sia stato aggiornato almeno alla versione 1.01 con la patch fornita in dotazione.
Tenete presente che alla pagina internet **http://snipurl.com/5bkd** potete trovare una FAQ ufficiale.
Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e di aver aggiornato tutti i driver del vostro sistema. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc).

- Il gioco mi chiede un codice seriale d'attivazione. Ma non è stampato né sull'etichetta né da alcuna altra parte!
I codici si trovano su un file a parte, pubblicato nella sezione "Gioco Allegato" del Silver Disc/DVD. Per leggerlo basta il blocco note di Windows. Prendete un codice a caso (magari non proprio il primo...) e inseritelo dentro. Ce ne sono ben trentamila fra cui scegliere... Se avete perso il Silver Disc, o avete problemi a leggerlo, potete trovare un link per scaricare lo stesso file sia sul nostro forum, sia mandando un'e-mail (anche vuota) a giocoallegato@xenia.it.

- Ho una scheda video GeForce 2/3, e vedo tutto grigio!
Aprite il pannello di controllo di Windows, andate sulle impostazioni dello schermo e cliccate sul pulsante "Avanzate". Posizionatevi sul pannello con il nome della vostra scheda video e scegliete la voce "Direct3D". A quel punto, attivate la "Tabella di emulazione della nebbia" nelle impostazioni avanzate.

- Lo sterzo ha una zona morta paurosa e non riesco a mantenere il controllo del veicolo!
I due problemi sono correlati, e sono facilmente risolvibili: basta installare la patch 1.01, fornita sul Silver Disc/DVD nella sezione "Gioco Allegato". Se poi dovesse chiedervi di inserire il disco corretto, andate avanti a leggere.

- Ho installato la patch 1.01 e adesso il gioco mi chiede di inserire il disco originale!
Molto probabilmente il sistema di controllo inserito nella patch e/o il lettore CD-ROM utilizzato per giocare non vanno molto d'accordo. Oppure il nostro CD non viene correttamente riconosciuto dalla patch. In questo caso niente paura! C'è una seconda patch sul Silver Disc/DVD, la 1.011, che fa al caso vostro. Installatela, e anche questo problema verrà risolto.

- I comandi arrivano in ritardo, e non riesco a giocare!
Il problema si risolve installando una qualsiasi delle due patch 1.01 o 1.011.

- Ho un volante USB e non riesco a usare tutti i comandi, oppure ho problemi di vario tipo.
Il modo in cui sono realizzati certi hub USB fa sì che, collegando più periferiche, a volte i dati di una vengano rallentati dalla presenza di un altro dispositivo. Per arginare o risolvere il problema, il più delle volte, è sufficiente evitare di usare hub esterni, e collegare il volante a una porta USB direttamente connessa alla scheda madre. In ogni caso, scollegate tutte le periferiche non indispensabili prima di giocare a Rally Trophy.

- A volte il gioco va in crash senza motivo.
Purtroppo non abbiamo la sfera di cristallo, e non possiamo immaginare cosa abbia provocato il problema. Il più delle volte, però, questi inconvenienti sono dovuti a periferiche non del tutto compatibili con il gioco, oppure all'intervento di programmi esterni che con Rally Trophy non c'entrano niente. Ricordatevi sempre che, prima di giocare, è opportuno:
1) chiudere tutti i programmi in esecuzione, compresi gli antivirus e gli altri programmi residenti in memoria. Potete usare FRAPS per contare i frame al secondo ottenuti sul vostro PC, ma tenete presente che alcune vecchie versioni del programma possono mandare in palla Rally Trophy.
2) aggiornare i driver della scheda video. Versioni troppo vecchie, sia dei Detonator, sia dei Catalyst, possono infatti essere incompatibili col gioco.
3) provare a cambiare le impostazioni dell'audio. La libreria Miles Fast è quella normalmente più compatibile con la maggior parte delle schede audio. Ma se la vostra può utilizzare altre API non esitate a provarle. In particolare, sulle Live! e sulle Audigy 1/2 può essere una buona idea usare Creative EAX 1 o 2.
4) provare ad abbassare la risoluzione, il livello di dettaglio ed eliminare i filtri per migliorare la grafica.
5) controllare che nel BIOS l'apertura del bus AGP sia impostata a 128 o più MB.
6) se la vostra scheda video non è una Radeon 9600, disabilitare Fast Write e Combinazione Scrittura.
7) disabilitare l'accelerazione hardware dell'audio, lanciando il programma dxdiag.exe dal menu avvio di Windows (Start > Esegui > dxdiag.exe). Normalmente l'accelerazione dell'audio dovrebbe essere abilitata perché Rally Trophy funzioni bene, ma su alcune particolari combinazioni di scheda madre, scheda audio e sistema operativo, disabilitarla potrebbe fare soltanto del bene.

- Ottengo questo errore: "BMF batch chunk failed due to illegal vertex index
data/tracks/trcak1/models/stage1.bmf" o similari
Qualche file nella corrente installazione del gioco si è corrotto. Provate a reinstallare il gioco o, se ne siete capaci, a copiare manualmente il file rovinato (in questo esempio, stage1.bmf) dal CD alla cartella di installazione del programma.

- Ho una scheda Voodoo e non riesco a giocare. Lo so che è vecchia, ma...
Rally Trophy funziona correttamente con le seguenti combinazioni di schede video e driver:
Voodoo 3 – driver ufficiale 3Dfx V1.07.00
Voodoo 4/5 – disabilitare l'opzione Geometry Assist
Voodoo 2 e Banshee – qui il discorso si fa più grigio. Con l'ultima versione ufficiale (v1.04.00) dei driver 3Dfx il gioco non funziona, tuttavia con gli ultimi driver specifici per schede video Creative Rally Trophy funziona correttamente.
Tutti i possessori di schede basati su chip video 3Dfx, in ogni caso, sono incoraggiati ad andare sul sito www.3dfxzone.it per scaricare driver di terze parti, con cui il gioco potrebbe funzionare anche meglio. Provare non vi costa niente, no?

GAREGGIARE DA SOLI È BELLO MA, SE SI È IN TANTI, È MOLTO PIÙ DIVERTENTE!

solito indirizzo **giocoallegato@tgmonline.it**. **Non usate altri indirizzi di posta elettronica**, perché nessun redattore può aiutarvi.

PRONTI, PARTENZA, VIA!

Rally Trophy offre diverse modalità di gioco, che vanno dalle classiche corse contro il tempo (l'anima dei rally) a un'improbabile corsa arcade fra più macchine, in cui il giocatore è accompagnato anche da altri veicoli (come nelle classiche corse automobilistiche di Formula 1). Si possono disputare campionati e gare singole. In ogni caso, all'inizio il giocatore avrà a disposizione soltanto poche macchine e potrà gareggiare solo in Russia. Progredendo, e raggiungendo almeno la sesta posizione nei campionati, avrà accesso a macchine sempre più potenti, e a percorsi diversi. Per un'approfondita analisi delle modalità di gioco, e un breve riassunto delle caratteristiche di ogni veicolo, consigliamo vivamente la lettura del manuale del programma, che si trova nello stesso CD di Rally Trophy. Per localizzarlo, leggete le istruzioni nel box "Il manuale e i tasti da premere".

▲ La giornata è favorevole e l'asfalto è sempre il terreno più semplice da affrontare. Nulla può fermarmi...

Voci di Corridoio

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

Trionfo ai Click Awards per Max Blaster!

Incredibile! La redazione di TGM è riuscita a invadere anche i Click Awards di GameProg ITA (http://gameprog.it), manifestazione che premia i migliori prodotti ludici freeware della scena indipendente italiana. Il nostro Max Blaster, sviluppato dalla DGTal Factory, si è aggiudicato il primo premio nella categoria "Best Game", "Best Graphics" e "Best Gameplay" (a pari merito con Leander e The Line Continues), guadagnando il terzo gradino del podio nella categoria "Best Sound". Secondo classificato nel palmares dei migliori è il già citato e altrettanto valido Leander, trionfatore della TGM Game Factory (l'iniziativa dello scorso anno, ricordate?), seguito da The Line Continues della BeppoSoft.

Che dire? Complimenti per l'ottimo lavoro svolto! Senza svelarvi troppo, vi anticipiamo che in futuro vi aspetta una bella sorpresa... Lucidate il casco... Di più non possiamo proprio dire...

Giochi e patch che salutano...

Con un annuncio piuttosto laconico, LucasArts ha fatto sapere di aver cancellato definitivamente lo sviluppo di Sam & Max Freelance Police, seguito dell'acclamata avventura grafica di qualche anno fa. Il comunicato dice solamente che «dopo una attenta valutazione delle realtà del mercato e delle condizioni economiche attuali, abbiamo ritenuto che questo non fosse un momento opportuno per lanciare un'avventura grafica su PC» Ci congediamo dai due poliziotti con un paio di immagini "work in progress" del gioco... Sighhhh...

Vivendi Universal Games ha deciso di cancellare lo sviluppo dell'eternamente rimandato SWAT: Urban Justice, l'ultimo capitolo della serie dedicata al corpo speciale di polizia americano. Dal sito ufficiale della Sierra sono spariti tutti i riferimenti al gioco; contattata in merito la casa, la risposta è stata che «non c'è possibilità che il titolo venga rilasciato». Evviva.

Saluta anche l'attesa patch multiplayer per Anno 1503, dopo che più di venti versioni differenti si sono rifiutate, in fase di beta testing, di far girare il gioco in maniera anche solo vagamente stabile per più di due ore. A quel punto i programmatori si devono essere evidentemente arresi.

VOCI DI CORRIDOIO

● L'e-mail diventa posta certificata

Alla fine di marzo il Consiglio dei Ministri ha varato un provvedimento che introduce per la prima volta in Italia il concetto di posta elettronica certificata. In una nota emanata dal ministro dell'Informazione Lucio Stanca si è specificato che il DPR appena approvato dal Consiglio consente la certificazione legale dei documenti diffusi per mezzo di mezzi informatici, rendendoli paritetici alle attuali raccomandate con ricevuta di ritorno. Ovviamente non basterà spedire una qualsiasi mail per ottenere tali prerogative, ma lo si potrà fare attraverso un servizio aggiuntivo messo a disposizione dai provider che ne faranno richiesta al CINPA (l'organo di controllo governativo che si occupa d'informatica nella Pubblica Amministrazione), il quale si accollerà l'onere di vigilanza e controllo sull'attività degli stessi provider. Allo stato attuale, fanno sapere dal ministero, già circa una ventina di società italiane sono pronte per iniziare a offrire questo servizio. La certificazione avverrà in due fasi ben distinte: l'invio e la ricezione. In pratica, all'invio del messaggio di posta, il mittente riceve dal provider una ricevuta che costituisce prova legale dell'avvenuta spedizione. Parimenti, una volta che il messaggio è giunto al destinatario, il suo gestore di posta invia al mittente la ricevuta d'avvenuta (o mancata) consegna, con tanto d'indicazione di data e ora di ricezione, indipendentemente dal fatto che il messaggio sia stato o no aperto. Tra le varie cose viene anche stabilito che i provider dovranno conservare le ricevute elettroniche in un apposito registro informatico per almeno ventiquattro mesi, in modo da poter fornire copia delle suddette ai diretti interessati qualora ne avessero smarrito gli originali. Il ministro Stanca ha così commentato il decreto: "Il provvedimento preso dal Consiglio dei Ministri è un atto di modernità. La posta elettronica sta diventando sempre di più strumento quotidiano di comunicazione. La disposizione approvata introduce la posta elettronica certificata, dando maggior certezza della spedizione e ricezione del messaggio elettronico rafforzando, quindi, la validità

La Casa dei Fantasmi arriva anche su PC

A breve distanza dall'uscita delle versioni per console, La Casa dei Fantasmi arriva anche su piattaforma Windows, con 999 spettri pronti a infestare i computer di tutte le famiglie. Il videogioco tratto dall'ultimo film Disney che vede protagonista Eddie Murphy, prossimamente anche in Italia, verrà distribuito dal 16 aprile a 29.90 € (dovreste quindi già trovarcelo nel momento in cui leggete queste righe).

Un po' di informazioni sul gioco? Ecco fatto: l'improvvisato cacciatore di fantasmi Zeke Holloway dovrà dare l'eterno riposo a 999 spiriti maligni che infestano una cupa magione. Più di quaranta lugubri ambienti di gioco, ispirati sia ai parchi a tema sia al film, ricchi di spiritosi enigmi e tonnellate di indizi e passaggi segreti, attendono solo di essere esplorati per rivelare gli oscuri segreti della casa e liberare il male intrappolato in essa. Toccherà a Zeke affrontare gli squali scheletrici, i cavalieri in armatura, le orrende cameriere e gli zombi barcollanti per non diventare il millesimo spettro intrappolato nella casa; fortunatamente potrà contare sull'aiuto di Madame Leota, lo spirito gentile intrappolato nella sfera di cristallo che lo guiderà verso la salvezza. Come per PS2 ed Xbox, anche per PC il gioco sarà completamente tradotto in italiano.

Acquisizioni, fusioni...

Electronic Arts ha concluso nelle scorse settimane un paio di accordi con altrettante case di produzione, la Castaway Entertainment e la Gas Powered Games. La prima vanta tra le sue fila numerosi programmatori e creativi che hanno lavorato alla serie Diablo e sta lavorando al suo primo titolo, ovviamente un action RPG. La Gas Powered Games di Chris Taylor, invece, che ci ha regalato Dungeon Siege, svilupperà uno strategico in tempo reale (titolo provvisorio "Supreme Commander") che non vedrà la luce prima del 2006.

La Epic Games si è intanto fusa con la Scion Studios, software house di recente fondazione, raddoppiando in questo modo le sue capacità produttive così da consentire lo sviluppo di più titoli in contemporanea, sia per PC che per console.

UbiSoft, dal canto suo, ha acquisito la Wolfpack Studios, software house che ha sviluppato Shadowbane, MMORPG recentemente arricchito dell'espansione Rise of Chaos. Infine, chiudiamo questa lunga carrellata di news "insider" con la notizia dell'acquisizione di IO Interactive da parte di Eidos, "costretta" all'acquisto dopo che altri publisher avevano mostrato interesse alla software house e alle sue produzioni. Eidos ha versato 23 milioni di sterline e in cambio ha ottenuto la proprietà sui diritti intellettuali delle serie Hitman e Freedom Fighters, oltre all'intero ricavato dalle future vendite dei giochi.

Otto titoli per la New Wave Italia.

La New Wave Italia si appresta a pubblicare a prezzi concorrenziali diversi giochi, sviluppati da vari gruppi di programmatori, che dovrebbero essere già in vendita quando leggerete queste righe. Si comincia con Viaggio al Centro della Terra, un'avventura in 3D che si pone come seguito dell'omonimo libro di Verne. Nei panni della giornalista Arianne, dovrete garantire la sopravvivenza del mondo sotterraneo in cui vi troverete imprigionati. Il prezzo sarà di 39,99 €. Gun Metal, gioco da 29,99 €, è una conversione di un action/shooter per Xbox. Vi richiederà di pilotare un robot in grado di trasformarsi in caccia, con cui affrontare la minaccia dell'esercito nemico, svolgendo diverse missioni. Castle Strike, che troverete in vendita per 39,99 €,è invece uno strategico medievale, nel quale dovrete difendere il vostro possedimento e conquistare quelli dei vicini. Una continua battaglia, che si snoda per ventisette missioni durante la Guerra dei Cent'anni. Strategic Command della GMX Media, come si deduce dal nome, è un wargame, ambientato tra il 1939 e il 1944, con una particolare enfasi sui movimenti di grandi divisioni, piuttosto che sulle singole unità tipiche degli RTS. Buona parte dell'azione si svolge su mappe che mostrano i movimenti delle truppe e dovrete gestire lo sviluppo tecnologico e politico della vostra nazione durante il conflitto. Costerà 14,99 €. Per 29,99 €, arriva poi Massive Assault, un wargame a turni futuristico di cui ci siamo già occupati su queste pagine. Dalla Emthesis, ecco un trittico di giochi al prezzo di 19,99 €: Pool 3D, Minigolf 3D e Bowling 3D sono titoli ciascuno basato sul passatempo da cui prende il nome. Pool 3D, che promette una accurata implementazione della fisica per il movimento delle sfere, presenterà quattro diverse modalità di gioco e una telecamera completamente controllabile. Viene inoltre promessa una notevole intelligenza artificiale degli avversari. Fisica realistica e intelligenza artificiale degli avversari sono i cavalli di battaglia anche degli altri due giochi. Minigolf 3D vi metterà nel bel mezzo di diciotto percorsi in cui dovrete riuscire a mettere la palla in buca prima dell'avversario. Perché devono sempre capitarmi queste frasi equivoche? Bowling 3D parrebbe avere un'unica pista su cui giocare (ma comunque qualsiasi variante potrebbe essere solo estetica) e propone le solite caratteristiche dei suoi due predecessori.

Sergio "Ray" Porcellini

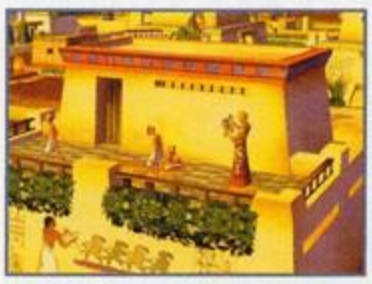
giuridica della stessa comunicazione telematica, come del resto già avviene con la lettera raccomandata con avviso di ricevimento rispetto alla lettera con affrancatura ordinaria. Con questo decreto abbiamo posto le condizioni per una ulteriore maggiore diffusione di questo moderno strumento di comunicazione nel Paese. Ad esempio, anche nella stessa Pubblica Amministrazione la posta elettronica sta avendo un sempre più ampio utilizzo: i messaggi elettronici scambiati fra amministrazioni e fra queste e l'esterno nel 2003 sono stati oltre 31 milioni, rispetto ai 14,6 milioni del 2002. Tra l'altro, l'utilizzo di questo genere di e-mail all'interno della Pubblica Amministrazione comporta un risparmio notevole: 2 Euro di spesa contro i 20 per l'invio tradizionale".

Kikko

●I nanotubi per raffreddare

Uno dei problemi ai quali non di rado ci si scontra col progredire delle miniaturizzazioni e delle frequenze di clock dei processori è quello dell'opportuno raffreddamento degli stessi, soprattutto al fine di evitare la prematura cremazione dei chip magari appena acquistati rompendo il porcellino. Oltre alle classiche ventolazze di svariate forme e dimensioni, ultimamente si è diffusa la mania del raffreddamento a liquido che, sebbene più pratico e performante del classico eolico, è costoso, ingombrante e particolarmente rumoroso. Consci dell'importanza del problema, i ricercatori statunitensi della Purdue University nell'Indiana stanno sperimentando un sistema di raffreddamento a nanotubi di carbonio, microcondotti che sarebbero in grado di ionizzare l'aria circostante creando una corrente indotta in grado di dissipare velocemente il forte calore prodotto dalle CPU. Secondo gli stessi ricercatori, questa tecnica dovrebbe essere in grado di produrre correnti d'aria interne al case con una velocità compresa tra le 2 e le 20 miglia orarie, fornendo un coefficiente di raffreddamento comparabile a quello dei sistemi a liquido, il tutto in un dispositivo piccolissimo e relativamente rumoroso. Allo

Il figlio del Nilo sta per arrivare...



Un paio di anni or sono, Chris Beatrice e altri membri del team della Impressions (Caesar III, la serie Lords of Realms, Pharaoh e Zeus) mollarono baracca e burattini per fondare una nuova software house, chiamata Tilted Mill, della quale stiamo per cogliere i primi frutti, raccolti in un gioco che si chiama Children of the Nile, che ci riporta nell'antico Egitto dei faraoni, tra piramidi e alberi di palma. Children of the Nile sarà, manco a dirlo, uno strategico in tempo reale nel quale il giocatore prenderà il controllo di una piccola città con l'ingrato compito di trasformarla in un "bel posto in cui vivere". I cittadini, che si comporteranno in maniera del tutto credibile e realistica, saranno al tempo stesso destinatari degli sforzi del giocatore e importanti risorse da sfruttare al meglio affinché la cittadina diventi il cuore di una civiltà destinata a durare nei secoli. Il gioco non vedrà la luce prima della fine dell'anno - nell'attesa, potete spulciare il sito ufficiale che si trova alla pagina www.tiltedmill.com/CotN/.

Annunciato Kohan II: Kings of War

La prossima estate vedrà la luce il seguito di Kohan, per la gioia degli amanti di questo strategico in tempo reale sviluppato dalla Timegate Studios; arricchito da un nuovo motore grafico treddì e numerose migliorie nel gameplay, Kohan II: Kings of War consentirà ai giocatori di assediare città nemiche, esplorare regni fantastici, combattere contro insolite creature e costruire un impero inespugnabile. La trama del gioco, composta da 25 missioni single-player, ci riporterà nel mondo magico di Khaldun, nel bel mezzo di una sanguinosa guerra civile, con ancor più oscure minacce che si profilano all'orizzonte. Se volete saperne di più vi consiglio di farvi un giro sul sito ufficiale, dove trovate altre informazioni e immagini: www.timegate.com/kow.

Flight of the Amazon Queen Freeware!

Con la release 0.6.0 della ScummVM, macchina virtuale che permette di far girare sui computer più moderni le vecchie avventure grafiche di LucasArts e Sierra (ma non solo), è stata messa a disposizione di tutti, come freeware, l'avventura grafica punta e clicca Flight of the Amazon Queen, divertente titolo della WarnerActive molto simile, per stile e struttura, ai classici della LucasArts. Credo che la troverete già nei Silver Disc di questo mese: se così non fosse, correte alla pagina www.scummvm.org e scaricatela in batta! E ricordate che su TGM Online trovate anche la soluzione completa!

E già che parliamo di avventure, vi ricordate di Beneath a Steel Sky, stupenda AG della Revolution Software, recentemente divenuta anch'essa freeware? Pare che la Revolution sia meditando di svilupparne l'attesissimo seguito, come conferma lo stesso CEO Charles Cecil: «Beneath a Steel Sky è un gioco ancora molto conosciuto e riceviamo regolarmente richieste e domande su un suo possibile seguito. BASK2 è un progetto sul quale stiamo meditando da tempo, e abbiamo finalmente deciso di muoverci in questa direzione, ma al momento non posso aggiungere altro». Per la cronaca, la Revolution ha registrato l'indirizzo www.steel-sky2.com all'inizio di marzo... Yum!

Episodic Gaming con Chronicles of Ny

Il nuovo gioco di ruolo della ClownKeep (www.clownkeep.com), intitolato The Chronicles of Ny, sarà prodotto sotto forma di episodi, rilasciati a distanza di tre o quattro mesi l'uno dall'altro, al prezzo di una decina di dollari ciascuno e della durata complessiva di quindici ore. La storia di ogni nuova puntata proseguirà da dove si era interrotta la precedente, introducendo nuovi ambienti e personaggi, mentre il protagonista potrà essere "trasportato" integro da un episodio all'altro, così da proseguirne lo sviluppo in maniera indolore. La struttura sarà tale da garantire l'ingresso nel gioco in qualunque momento senza perdere il filo della narrazione. TCON verrà sviluppato per PC, Mac e Linux; il primo episodio dovrebbe vedere la luce all'inizio del 2005.
Ma di che si tratta, esattamente? Di un gioco di ruolo ad ambientazione fantasy, la cui storia prende avvio da una cittadina di frontiera del grande regno di Ny, popolato da uomini nobili e valorosi, creature malvagie e mostri di ogni genere; non mancano conflitti e intrighi, storie complicate che si intrecciano e che entreranno presto nella vita del protagonista del gioco, impegnato a impedire la distruzione del suo mondo.

stato attuale sono solamente stati svolti positivi test di laboratorio, mentre ci vorranno ancora un paio d'anni prima che si possano intravedere sul mercato i primi prodotti che sfrutteranno questa innovativa tecnologia. Che il Pastore prepari il portafoglio!
Kikko

● TIM lancia EDGE e UMTS

Nell'attesa che il fornitore di telefonia mobilie nazionale si decida ad attivare la propria rete UMTS (si parla di giugno per le aziende e Natale per l'home consumer) al momento nel quale state leggendo queste righe dovrebbe essere già disponibile la prima rete italiana EDGE per la trasmissione dei dati ad alta velocità. Grazie all'EDGE dovrebbe migliorare ragguardevolmente per i clienti Tim l'utilizzo di servizi quali gli MMS, il video streaming e la gestione della posta elettronica. Questa tecnologia, infatti, evoluzione sorella del sistema GPRS, dovrebbe innalzare la velocità di rete dagli attuali 40 Kbit/s fino a 200 Kbit/s, prossima quindi a quella raggiungibile dal protocollo UMTS, che ha una velocità massima di circa 384 Kbit/s e una media di circa 250 Kbit/s. Durante il Telecom Day il direttore generale di TIM, Mauro Sentinelli, ha avuto modo di dichiarare: "Ancora una volta Tim si trova a uno snodo importante. Il passo dal punto di vista tecnologico e della struttura della rete è già stato compiuto con il lancio dell'EDGE, la cui evoluzione porterà la telefonia mobile italiana verso la terza generazione". A queste parole ha fatto immediata eco Marco Tronchetti Provera: "A giugno iniziamo le sperimentazione dell'UMTS in Italia, puntiamo ad avere entro la fine dell'anno l'implementazione totale di una tecnologia che avrà il suo sviluppo nel 2005". La nuova linea di telefonini si chiamerà "TIM Turbo" e sarà di famiglia Dual Mode, con cioè la possibilità di muovere dati sia via EDGE che UMTS. Secondo i piani di TIM, l'EDGE non entrerà in competizione con l'UMTS, ma provvederà alla copertura nelle aree ancora non servite dalla rete 3G, garantendo ai clienti comunque un'alta qualità dei servizi. Il vantaggio principale sta nel fatto che la tecnologia EDGE viene realizzata

VOCI DI CORRIDOIO

Un po' di prezzemolo sui videogiochi...

Probabilmente la notizia non sconvolgerà più di tanto le vostre giovani vite, ma è da poco uscito Prezzemolo in Una Giornata da Incubo, avventura grafica dedicata al simpatico draghetto, mascotte del celebre parco di divertimenti Gardaland. Prodotto da Microids, il gioco si presenta come una classica avventura punta e clicca con fondali fissi prerenderizzati, all'interno della quale il buon protagonista dovrà svelare il mistero che avvolge la scomparsa del suo amico Bambù, l'ingegnoso inventore del villaggio. Attraverso una serie di enigmi da risolvere e con l'aiuto dei suoi stravaganti amici (il pellicano Pagui, il pipistrello Mously, la tigre T-Gey e la fatina Aurora), Prezzemolo riuscirà a venire a capo della brutta faccenda, per la gioia di grandi e piccini. Nonostante il target decisamente infantile, il gioco riesce nel non facile compito di risultare credibile, grazie soprattutto a una serie di puzzle mai scontati e a una grafica semplice semplice ma curata in ogni particolare e davvero gradevole. Insomma, se amate le avventure grafiche un po' particolari, questo gioco potrebbe fare al caso vostro.
ILDario

Annunciato il quarto episodio di GTA!

Rockstar Games ha finalmente annunciato Grand Theft Auto: San Andreas, il prossimo capitolo della serie GTA; sviluppato ancora una volta dagli studios Rockstar North, San Andreas sarà disponibile in esclusiva per PlayStation2 il prossimo ottobre.
«Negli scorsi due anni abbiamo sottoposto tutto il nostro team a una pressione incredibile per assicurarci di essere in grado di non deludere l'aspettativa del pubblico per San Andreas», ha dichiarato Sam Houser, Presidente di Rockstar Games. «Anche se mancano ancora sei mesi all'uscita del gioco, siamo davvero soddisfatti di quello che stiamo creando, e non vediamo l'ora di poter dare il titolo in mano ai giocatori».
Stando a quanto comunicato, sembrerebbe esclusa per il momento una versione PC del gioco, il che non può che rammaricarci profondamente. In ogni caso, aspetterei prima di disperarmi: se non ricordo male, anche GTA III e Vice City furono annunciati come esclusive per la console di Sony, salvo poter giocare le conversioni qualche mese più tardi...

La Lega Volley Femminile 2004 sottorete sul PC

La software house italiana Idoru ha presentato ufficialmente il suo atteso gioco di pallavolo, distribuito da Leader, che vedrà la luce nei prossimi mesi al prezzo di 19.99 €. Lega Volley Femminile 2004 è un titolo sportivo che riproduce in ogni minimo dettaglio il campionato italiano di volley femminile di A1. Ogni singola azione di gioco e tutti i numerosi schemi disponibili permetteranno al giocatore di scendere in campo e disputare tutte le partite della 59° Findomestic Volley Cup.
Manco a dirlo, LVF 2004 segue pedissequamente il regolamento ufficiale del campionato in corso; a seconda della scelta e del livello di gioco selezionato ci si potrà calare nei panni dell'allenatore, del semplice giocatore o gestire la squadra nel suo insieme. Cinque differenti telecamere e un sofisticato sistema di replay consentiranno di seguire per filo e per segno l'azione di gioco della propria squadra.

Sei mesi a Stalingrado...

Il publisher sovietico 1C ha annunciato Stalingrad, ennesimo RTS a tema bellico basato su una versione modificata dell'engine di Blitzkrieg. Nelle due campagne single player del gioco verranno coperti tutti i principali eventi che si sono verificati dal giugno del 1942 al gennaio del 1943: un arco di tempo particolarmente ristretto, cui corrisponderà una maggiore accuratezza nella ricostruzione storica. Nella prima campagna il giocatore sarà messo a capo delle forze tedesche, mentre nella seconda vestirà i panni di un comandante sovietico incaricato di annientare la sesta armata di Wermacht. Stalingrad vanta trentasei missioni complessive, di cui sette "bonus" che permetteranno di venire a conoscenza di segreti e fatti misconosciuti avvenuti nella battaglia di Stalingrado, mappe ed edifici ricostruiti basandosi sulle cartine e sulle fotografie dell'epoca, oltre 150 unità basate su veicoli reali che hanno preso parte alla battaglia di Stalingrado. Il gioco dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno.

In arrivo il boardgame di DooM!

Fantasy Flight, casa americana che da sempre sviluppa boardgame (altresì conosciuti come giochi da tavolo), sta per far uscire un gioco basato sullo sparatutto in soggettiva della id Software, il quale verrà venduto a partire dal prossimo mese di ottobre a 39,95 $ (il Gaburri avrà già prenotato una copia, ne sono certo). Il gioco conterrà preziose miniature di plastica dei mostri e del Doom Guy, che da sole potrebbero valere l'acquisto del pacchetto, dadi "oversized" per giocare e pezzi di mappa aggiuntivi per creare livelli nuovi e personalizzati. It's WAD galore!

attraverso un semplice aggiornamento del software delle reti GSM/GPRS, senza dover installare ad hoc nuove stazioni radio. **Kikko**

● Vietato il cellulare ai molestatori

Sempre restando in tema di telefonia, ma cambiando totalmente sfumatura, vi segnalo un singolarissimo provvedimento preso nei confronti di due giovani virgulti che sono stati accusati dalle rispettive ex fidanzate di molestie telefoniche reiterate. I ragazzacci in questione non potranno più usare il cellulare fino a quando le vittime delle loro persecuzioni non dichiareranno di aver recuperato la serenità persa. La sentenza è stata stabilita dal PM della Procura della Repubblica di Vicenza Paolo Pecori, dopo le denunce di due ragazze della stessa città. Le tapine erano perseguitate da centinaia di telefonate dei rispettivi ex fidanzati (l'uno residente a Trento e l'altro a Roma) a qualsiasi ora del giorno e della notte, sia a casa che al lavoro. Il PM ha sentenziato così che i molestatori non possano più accedere ai servizi di telefonia mobile fino a data da destinarsi, chiedendo per altro formalmente a Tim, Vodafone, Wind e 3 di non vendere nessuna scheda ai due mascalzoni. Una fonte della procura ha così commentato: "Il provvedimento potrà essere revocato fra qualche giorno, se dimostreranno di essere ravveduti." Ultimo corollario della vicenda: uno dei giovani avrebbe rischiato inoltre il sequestro delle linee fisse di cui si serviva per le sue molestie telefoniche, sia quella di casa che presso il posto di lavoro. **Kikko**

● Il digitale terrestre e i tagli agli spot

Tra le cose che fanno tendenza in questo periodo c'è senza dubbio la libido di poter sfoggiare nel proprio salotto di casa un lucido decoder per ricevere il segnale del digitale terrestre. In effetti, poter consultare la classifica marcatori in qualsiasi momento durante le dissertazioni di Mughini e compagni non è roba da poco, tanto che entro il primo gennaio del 2006, con la fine delle trasmissioni analogiche, bisognerà che tutti si decidano al grande passo. In previsione di tale data molte aziende si stanno

Warren Spector per Tomb Raider?

La notizia è apparsa fugacemente in un paio di post in giro per la Rete e ha rapidamente fatto il giro del mondo: il game designer della ION Storm Warren Spector potrebbe in futuro collaborare con la Eidos per lo sviluppo del prossimo - e non ancora annunciato - titolo di Lara Croft, che verrà sviluppato dalla Crystal Dynamics di Legacy of Kain dopo che il publisher inglese ha messo alla porta la Core Design.

Alla Eidos sarebbero determinati a non rovinare il loro marchio più famoso con un altro gioco non entusiasmante come Angel of Darkness, e per questo avrebbero deciso di avvalersi della consulenza di un game designer con i controfiocchi come Spector. Staremo a vedere cosa ne verrà fuori...

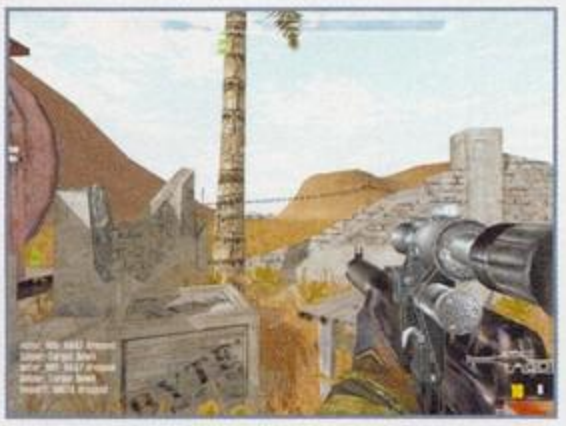
Un nuovo simulatore di volo da G2

Air Combat Command: Fighter Ops, previsto per la fine dell'anno per PC, si propone come il più realistico simulatore mai realizzato fino a oggi, e conterrà campagne single player dinamiche (che cambieranno quindi nel corso del gioco a seconda dei risultati conseguiti nelle missioni precedenti) e modalità multiplayer cooperative. La simulazione del combattimento aereo viene definita dagli stessi sviluppatori "ad alta fedeltà", e dovrebbe essere in grado di stuzzicare i palati dei giocatori più esigenti. Gli aerei disponibili sono l'A-10 Thunderbolt II, l'F-15 C&E Eagle e l'F-16 C&D Falcon. Il gioco conterrà la riproduzione dell'INTERO globo terrestre, con oltre mille aeroporti. Il sito ufficiale di Fighter Ops, www.fighterops.com, è strutturato come un forum nel quale la community potrà seguire direttamente lo sviluppo del gioco, postare idee e suggerimenti, una sorta di esperimento di sviluppo "con gli utenti".

CSI: Miami da Ubisoft

A dicembre abbiamo annunciato lo sviluppo della seconda avventura ambientata in quel di Las Vegas, dove opera la squadra investigativa più famosa della televisione; oggi vi diamo notizia dell'arrivo sui nostri monitor, ma non prima del prossimo inverno, dello spin-off tratto dalla serie "parallela" CSI: Miami, sviluppato in collaborazione con CBS Consumer Products e Alliance Atlantis. In CSI: Miami i giocatori si troveranno impegnati a risolvere intricati casi a stretto contatto con le star della serie televisiva; il gameplay prevede l'utilizzo, nelle indagini, dei più avanzati strumenti scientifici e high-tech, interrogatori dei sospetti e la risoluzione di complicati puzzle.

Specnaz: Project Wolf



Specnaz è la abbreviazione dell'impronunciabile "SPECialnogo NAZnacenie", che più o meno significa "missione speciale"; con questo nome si indicavano le truppe scelte dell'esercito sovietico durante la Guerra Fredda, le uniche in grado - allora - di competere con le forze speciali statunitensi per equipaggiamento e preparazione militare. Specnaz: Project Wolf è uno sparatutto in prima persona focalizzato all'aspetto tattico del combattimento, nel quale il giocatore avrà l'opportunità di gestire a proprio piacimento le forze disponibili nel corso di una missione. Previsto per la fine dell'anno, Specnaz conterrà un'ottantina di missioni ambientate nei luoghi in cui hanno operato le truppe speciali negli anni ottanta: Iran, Yemen, Afghanistan, Uzbekistan e Myanmar (queste ultime in collaborazione con la Delta Force). A disposizione dei soldati ci saranno oltre venti armi, un servizio di abilità e skill denominato Wolf, e un nugolo di veicoli terrestri e non da guidare nel corso delle missioni.

Gli Oscar dei videogiochi 2004

Esattamente come un anno fa, la Academy of Interactive Arts & Sciences ha presentato a Las Vegas i vincitori degli Achievement Awards 2004, la manifestazione che premia i migliori titoli dell'anno. Trentasei le categorie in concorso e menzione speciale per Peter Molyneux, responsabile della Lionhead Studios, che è stato inserito nella Hall of Fame della AIAS. Particolarmente esaltante il risultato di Prince of Persia, che si è aggiudicato nove dei ventitre premi. Trovate l'elenco completo dei riconoscimenti su TGM Online.

Game of the Year:
- Call of Duty

Console Game of the Year:
- Prince of Persia: The Sands of Time

Computer Game of the Year:
- Call of Duty

Outstanding Innovation in Computer Gaming:
- Prince of Persia: The Sands of Time

Outstanding Achievement in Game Design:
- Prince of Persia: The Sands of Time

Computer Action Game of the Year:
- Prince of Persia: The Sands of Time

Computer Family Game of the Year:
- Zoo Tycoon

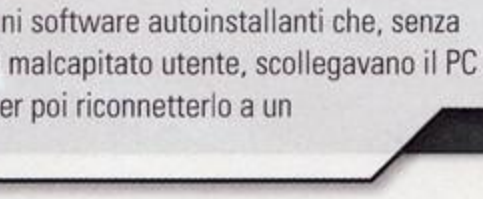
Computer First Person Action Game of the Year:
- Call of Duty

Computer Simulation Game of the Year:
- The Sims: Superstar

Computer Role Playing Game of the Year:
- Star Wars: Knights of the Old Republic

Computer Strategy Game of the Year:
- Command & Conquer: Generals

Massively Multiplayer Game of the Year:
- EverQuest: Lost Dungeons



attrezzando per lanciare sul mercato una serie di videoregistratori digitali (PVR, acronimo di Personal Video Recorder) che permetteranno di registrare sulla propria memoria di massa interna fino a 60 ore di programmazione. Una delle feature più interessanti sarà quella di poter usufruire del taglio dei "consigli per gli acquisti", grazie a una sorta di memoria buffer che, trasmettendo ad esempio un film con una differita di 15 minuti, depurerà il segnale interrompendo la registrazione durante i secondi degli spot. Se da noi questa interessante iniziativa arriva con un po' di ritardo, giova ricordare che negli Stati Uniti, dove c'è da diversi anni, è già un successo: il 71% dei giovani tra i 18 e i 34 anni considerano l'opportunità di evitare gli spot pubblicitari l'opzione più interessante del PVR. Secondo i risultati di un'altra ricerca forniti da TiVo, società leader nella produzione dei PVR, l'88% della pubblicità programmata nei contenuti registrati non è stata visionata dagli utenti. Ma cosa ne penseranno mai i pubblicitari che, mai come da noi, trovano terreno fertile per guadagnare discrete cifre di denaro? Una delle proposte lanciate è quella di utilizzare la tecnica del PIP (Picture In Picture), vale a dire la comparsa di un riquadro in un angolo dello schermo che possa mostrare le informazioni pubblicitarie senza interrompere le trasmissioni, esattamente come se fosse un banner. Mi permetto però di considerare quasi impraticabile tale strada. Ve l'immaginate? Proprio nel bel mezzo di una scena splatter dell'Esorcista ecco comparire in un angolo Aldo Giovanni e Giacomo che gridano "Miiiiii, Yomooooooo!". Tristezza. **Kikko**

● Stop Dialer alla resa dei conti

Ricorderete bene come qualche tempo fa fosse partita un'inchiesta da parte della Polizia Postale a carico di numerose società del settore informatico che, in breve tempo, si è trasformata in una vera e propria lotta contro i dialer abusivi. Secondo una nota della stessa Polizia Postale, le società coinvolte avrebbero messo in rete su appositi siti civetta alcuni software autoinstallanti che, senza informare il malcapitato utente, scollegavano il PC dalla rete per poi riconnetterlo a un

VOCI DI CORRIDOIO

L'angolo della celluloide (SoulCalibur, Prince of Persia)

Non si ferma l'ondata di conversioni "al contrario", ossia di film ispirati a videogiochi o comunque ambientati in universi videoludici. Dopo l'ultima infornata di Uwe Boll e di tutti gli altri che si succederanno nei prossimi mesi, è la volta della Anthem Productions, che si è accaparrata i diritti per Soul Calibur, il popolare videogioco di Namco. Alla Anthem lavora Warren Zide, che insieme a Craig Perry ha prodotto American Pie... Speriamo solo che il film in questione non ne mantenga lo stile! Anche Jerry Bruckheimer è stato travolto dalla videomania: dopo la notizia della trilogia ispirata al "videogioco che non c'è", il Mago di Oz riadattato da American McGee, nelle sue mani sarebbe finito anche il Principe di Persia, che potrebbe presto arrivare sul grande schermo nella trasposizione cinematografica delle Sabbie del Tempo, sotto etichetta Disney.

Le radici del fantasy

La Cenega Publishing distribuirà il nuovo gioco della Tannhauser Gate intitolato The Roots, previsto per il prossimo settembre. Si tratta di un gioco di ruolo ambientato in un mondo fantasy nel quale l'Albero Magico (l'albero della vita) del villaggio di Yan comincia a morire. La pianta è una delle cinque che garantisce pace e armonia nel mondo di Lorth, dove si svolge l'avventura. Quello che ne seguirà sarà un epico viaggio attraverso diversi continenti alla ricerca del modo di guarire l'albero. Il protagonista di questo RPG è Yan, un diciannovenne cresciuto come sentinella dell'albero, dopo essere stato ritrovato ai suoi piedi, infante in fasce. Nel corso delle sue peripezie, il giovanotto incontrerà ovviamente ogni sorta di personaggio, nemico e amichevole (cento NPC), e avrà modo di forgiare il proprio carattere e le sue abilità. La data di uscita del gioco non è ancora stata resa nota.

Umh...ma che strano... come mai questa pubblicità
E' STAMPATA AL CONTRARIO ?!?

... beh ...ancora non si sa... MA UNA COSA E' CERTA ...

Se sei affamato di videogames, e vuoi risparmiare ...
...L'IMPOSSIBILE...

VISITA ADESSO

WWW.MIRACLEWORLD.IT

Acquistare videogiochi non è mai stato così facile !!

Prezzi Imbattibili, spedizione con corriere in 24h

VIENI A VEDERE...

Miracle World
Via filangieri 37, 80069
Vico Equense (NA)
Tel.Fax. 081-8015918

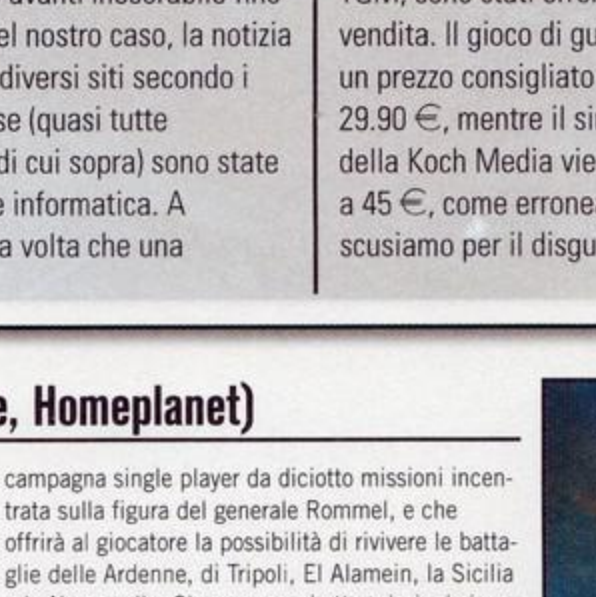
MIRACLE WORLD

Shrek sta per arrivare anche sui nostri monitor!

Mentre attendiamo che il seguito di uno dei migliori film d'animazione degli ultimi anni arrivi sugli schermi di tutto il mondo, Activision rivela i primi dettagli sul videogioco tratto dalla pellicola cinematografica, previsto per PS2, Xbox, Gamecube, GBA e PC il prossimo dicembre. Shrek 2 ci condurrà in una intricata fiaba\avventura nella quale potremo rivisitare i luoghi chiave del film, ma anche scoprire ambientazioni e personaggi totalmente nuovi, in un mix di azione a squadre ed elementi di avventura più tradizionali. Sarà possibile controllare il proprio team - composto da quattro personaggi - vestendo i panni di Shrek o di uno qualsiasi dei suoi dieci amici; sarà necessario passare da personaggio all'altro per meglio sfruttarne le abilità uniche al fine di risolvere enigmi, combattere mostri e completare missioni pericolose e complesse. Il gioco conterrà anche una modalità multiplayer per quattro giocatori.

Strategy First annuncia Cops 2170

Finalmente uno strategico in tempo reale non ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, ma nel buon caro, vecchio futuro dismesso e decadente; il giocatore veste i panni di Katrin, una giovane poliziotta alle prime armi intenta a pattugliare le vie di una metropoli cyberpunk qualsiasi, nella quale il governo impianta aggeggi cibernetici nel corpo di ogni neonato, così da poter controllare e sorvegliare le mosse di tutti i cittadini.
Cops 2170: Power of Law sarà mosso da un motore tridimensionale che si occuperà di ricreare la città e riempirla di personaggi non giocanti (una sessantina, in totale); Katrin potrà essere aiutata da sette ufficiali che potranno unirsi a lei nelle varie missioni, coadiuvata da un sacco di armi futuristiche e potentissime con le quali dar battaglia ai criminali. Gli obiettivi varieranno dal sedare rivolte nei quartieri poveri all'affrontare il servizio di sicurezza di una multinazionale corrotta, dall'arrestare un supercriminale alla difesa del dipartimento di polizia dagli attacchi di una banda, e potranno essere raggiunti utilizzando diverse strategie, rendendo così il gioco non lineare e rigiocabile.



Confermati i giochi di Predator e Stargate

Abbiamo accennato qualche mesetto fa alla possibilità di un gioco con protagonista il cattivissimo alieno cacciatore, e la conferma è arrivata da una conferenza stampa di Vivendi in cui venivano annunciati i risultati finanziari del 2003 e al termine della quale è stato detto testualmente che «Vivendi Universal Games conferma che nel 2004 vedrà la luce anche Predator su Xbox, PlayStation 2 e PC».
Confermato anche da parte di JoWood lo sviluppo di Stargate SG-1, videogame ambientato nell'universo del popolare serial tv di fantascienza. Si tratta del primo di una serie di giochi sviluppati dalla Perception, misconosciuta software house australiana.

numero con prefisso 709, 899 o altri (internazionali, satellitari, ecc...) che potevano causare addebiti in bolletta dell'ordine delle centinaia di Euro per ogni ora di connessione. Alcuni dialer malandrini erano anche appoggiati da attività di spam, piuttosto che inseriti in mail pubblicitarie, oppure integrati in attività web dall'apparenza del tutto legali, ma che erano invece studiate proprio per persuadere l'utente a cliccare su un link ingannevole e, dunque, scaricare e fare partire in automatico il dialer. Tutto quanto descritto avveniva solamente a fronte di un collegamento di tipo analogico per mezzo di modem tradizionali, senza pericolo per chi si fosse imbattuto in tali dialer utilizzando una linea ADSL o superiore.
L'operazione Stop Dialer aveva già portato all'individuazione di 46 aziende a carico delle quali erano già state emesse sanzioni di carattere economico dal controvalore di 750.000 Euro per il mancato rispetto delle norme di trasparenza nel settore delle telecomunicazioni. La meccanicissima macchina della burocrazia giudiziaria sarà lenta quanto volete, ma in certe faccende è capace di tirare avanti inesorabile fino a una conclusione certa. Nel nostro caso, la notizia nuova è quella riportata in diversi siti secondo i quali ben 20 persone diverse (quasi tutte responsabili delle aziende di cui sopra) sono state rinviate a giudizio per frode informatica. A memoria di legge è la prima volta che una operazione di questo tipo si spinge fino all'apertura di veri e propri procedimenti penali che tirano in ballo tra gli accusati principali i creatori e i diffusori di dialer abusivi.
Kikko

● Errata corrige

All'interno delle recensioni di **Colin McRae Rally 04** e **The Singles**, apparse sullo scorso numero di TGM, sono stati erroneamente riportati i prezzi di vendita. Il gioco di guida targato CodeMasters ha un prezzo consigliato al pubblico di 52 € e non di 29.90 €, mentre il simulatore di vita di coppia della Koch Media viene venduto a 29,90 € e non a 45 €, come erroneamente indicato. Ci scusiamo per il disguido.

VOCI DI CORRIDOIO

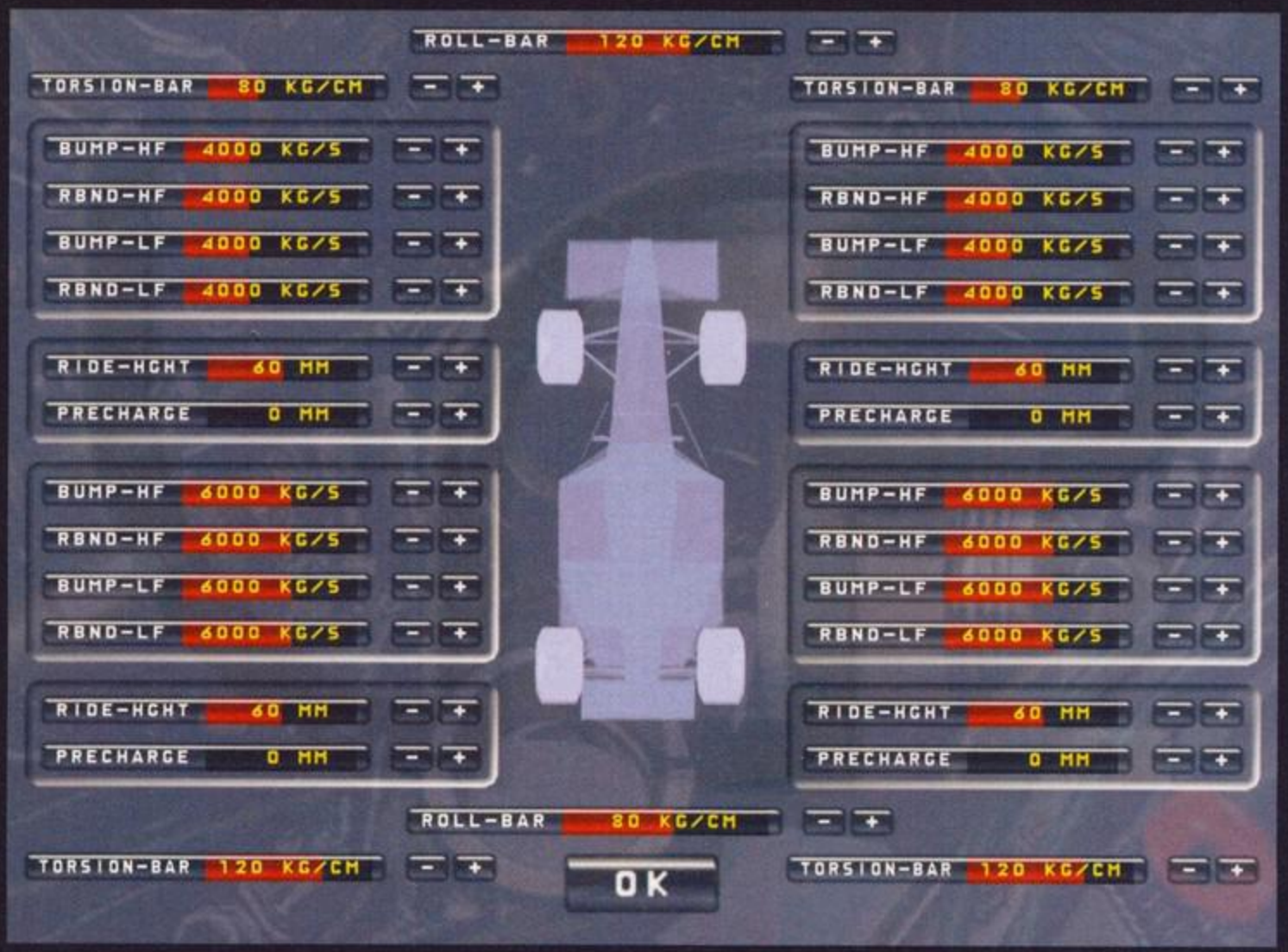
L'angolo del pacco (DAOC, Blitzkrieg, SpellForce, Homeplanet)

Abbiamo saltato un "giro" lo scorso mese, quindi iniziamo subito senza indugi parlando della nuova espansione gratuita per Dark Age of Camelot, prevista per la seconda metà dell'anno e intitolata New Frontiers, che si focalizza principalmente sul combattimento tra reami, ampliando le possibilità tattiche degli scontri, rendendo più facile la loro localizzazione, offrendo ricompense per i giocatori impegnati in questo genere di battaglie e mettendo a disposizione un inedito sistema di teletrasporto per velocizzare gli spostamenti. Sito ufficiale: www.camelotherald.com/newfrontiers.
Passiamo ora alla prima espansione di Blitzkrieg, Burning Horizon, che conterrà una mega campagna single player da diciotto missioni incentrata sulla figura del generale Rommel, e che offrirà al giocatore la possibilità di rivivere le battaglie delle Ardenne, di Tripoli, El Alamein, la Sicilia e la Normandia. Ci saranno poi otto missioni singole con protagonista il Giappone, che fa la sua comparsa in questo add-on, e cinquanta nuove unità tra cui i bombardieri Blenheim e gli Zero giapponesi. L'espansione arriverà il prossimo autunno. Per quanto riguarda Spellforce, lo strategico/RPG di JoWood, la sua prima espansione ufficiale si chiamerà Breath of Winter. Il pacco conterrà una missione single player da quaranta ore di gioco, cui si aggiunge la sempre piacevole modalità cooperativa multiplayer. Con BoW, inoltre, sarà possibile far guadagnare esperienza al proprio avatar anche in modalità Free Mode, evocare eroi non umani che lo affiancheranno nella campagna regolare e nelle mappe multiplayer.
Chiudiamo con Homeplanet, per il quale la 3Map Games sta ultimando il primo mission pack Play With Fire. In questo add-on il giocatore vestirà i panni del giovane nipote di uno dei leader dei clan, incaricato di garantire la sicurezza sul pianeta natale del proprio gruppo. L'espansione conterrà quindi una nuova storia da giocare in single player, un sacco di eroi e navi da provare, e la lungamente attesa modalità multiplayer per gli scontri in Rete, sia locale che globale.

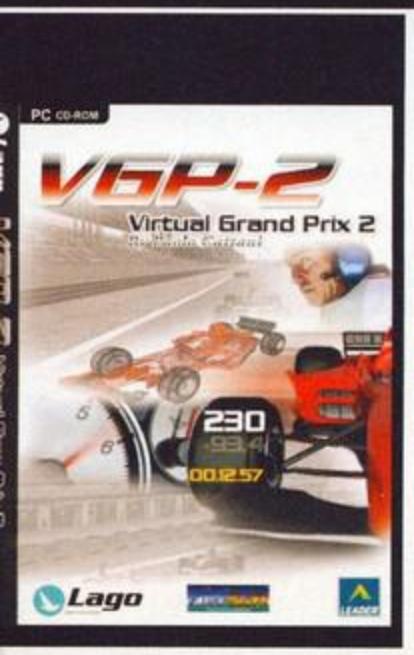
VGP-2

Virtual Grand Prix 2

By Paolo Cattani



REALISMO SENZA COMPROMESSI.



Il più realistico simulatore di corse, personalizzabile come vuoi! Virtual Grand Prix 2 vi porterà direttamente nei box di un team di corse: avrete la possibilità di gestire ogni singola parte della vostra monoposto, personalizzando parametri come l'angolo di sterzata, la sensibilità dei pedali, fino all'assetto di gara. Un'esperienza di gioco unica e irripetibile che vi condurrà dai primi passi sui circuiti di prova, alla conquista del campionato più veloce del mondo.

€ 19.99

Lago

LEADER

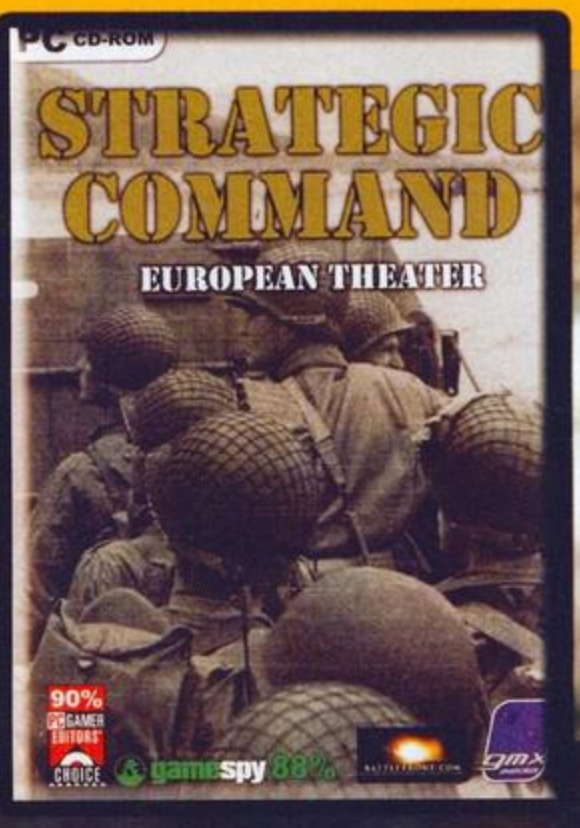
Wizard Art

LE NOSTRE ESCL

PUBLISHING

Massive Assault

Prendi il comando della "Free Nations Union (F.N.U.)" e sconfiggi l'alleanza segreta "phantom League" in uno di 6 pianeti lontani. I ribelli decisero di ottenere il potere sulla Terra attraverso la conquista delle colonie spaziali, le quali procurano risorse energetiche vitali alla F.N.U. La guerra per il dominio globale si svilupperà su continenti, per mari e cieli. Conduci le tue divisioni, flotte e squadroni aerei, contro coloro i quali minacciano la nostra liberà e la nostra democrazia!
La giocabilità è semplice e intuitiva.



Strategic Command

Strategic Command - European Theater è il meglio della Grande Strategia della Seconda Guerra Mondiale. Come supremo comandante delle forze Alleate, il giocatore plasma il destino delle nazioni durante la Seconda Guerra Mondiale in Europa. Le scelte politica, la ricerca e gli sviluppi degli equipaggiamento, la gestione delle materie prime e delle risorse, e l'impiego strategico delle forze armate sono le chiavi principali per il successo. Il futuro dell'Europa e la gloria definitiva è nelle tue mani.

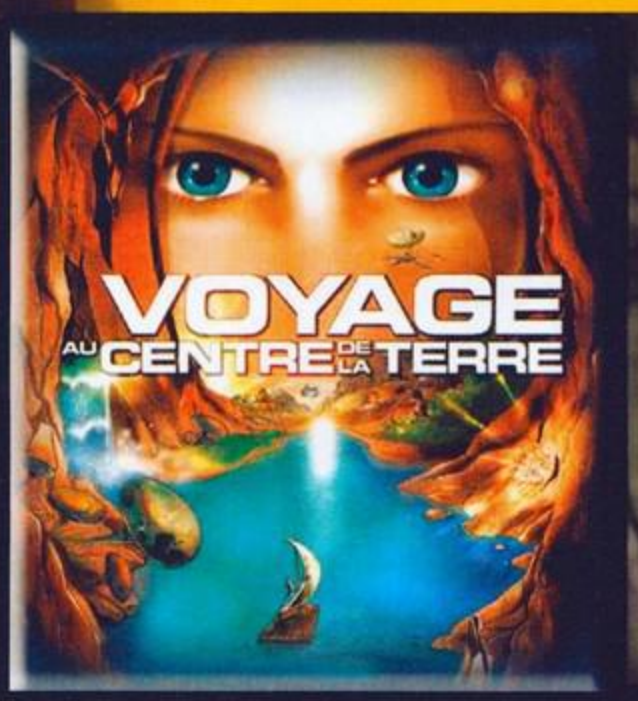
Gun Metal

Saremo immersi in una lunga ed estenuante guerra, nella quale l'unica speranza di vittoria sono i mech, e toccherà a noi pilotare il più potente robotic suit mai costruito. Il nostro compito sarà quello di ribaltare le sorti della guerra in nostro favore. Gun metal non è solo uno sparatutto ma è ricco di missioni (circa 20) varie che passeranno dal dover scortare l'esercito alleato ad assalti a basi nemiche, tutte quante svolgibili senza limiti di tempo e con la piena possibilità di scegliere quale tattica adottare, starà a voi decidere se demolire la base nemica con un potentissimo robotic suit, o se sorvolare l'accampamento nemico con un velocissimo jet fighter.

SIVE PER PC

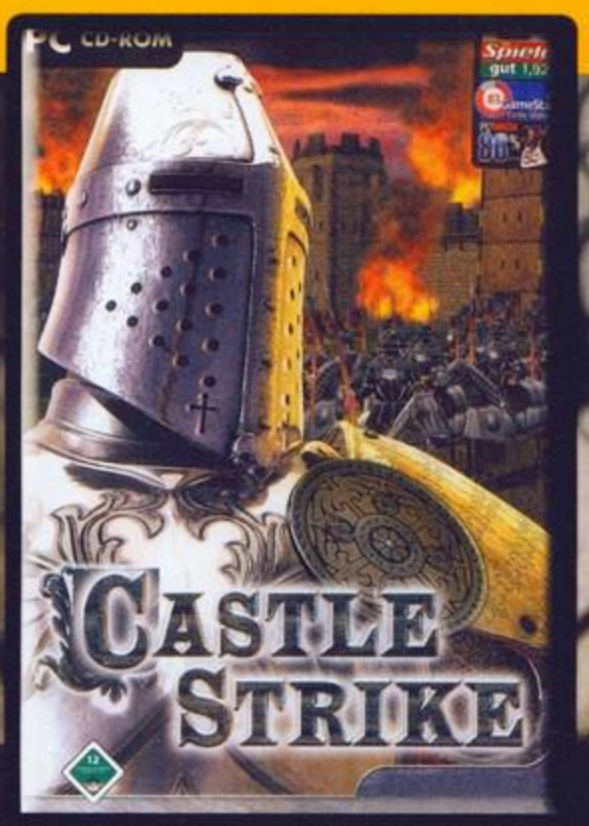
NeWave ITALIA

www.newave.it



Viaggio al centro della terra

2005: Da qualche parte nei cieli dell'Islanda, Ariane, una giovane reporter, è a caccia di una storia per una importante rivista scientifica. Non appena il suo elicottero è atterrato sul bordo del vulcano Sneffels, viene distrutto da una violenta frana. Ariane si mette in salvo, ma il pilota sparisce nel nulla. Cerca di trovare aiuto quando improvvisamente la terra si apre sotto i suoi piedi...Parecchie centinaia di metri sotto si ritrova su una spiaggia sotterranea, da sola. Ariane scopre il più strano dei paesaggi e un luogo di strani oggetti. Cos'è questo misterioso mondo? Chi sono queste persone? Da dove vengono? Unisciti ad Arianna nell'affascinante scoperta di un mondo sconosciuto di civiltà affascinanti e fantastiche nascoste sotto la superficie della Terra.



Castle Strike

Ambientato durante la Guerra dei Cento Anni, Castle Strike vedrà il giocatore impegnato in una serie di missioni piene zeppe di combattimenti, imboscate, tradimenti, assalti e conquiste di roccaforti nemiche. Ci sono tre nazioni giocabili - Inghilterra, Francia e Germania - ognuna delle quali disporrà di venticinque tipologie di edifici e diciotto diverse unità, suddivise in cavalieri a cavallo, fanti, lancieri, arcieri, sabotatori ed esploratori. Non mancherà la possibilità di costruire tutto l'occorrente per affrontare al meglio gli assedi: torri, arieti, catapulte, mortai, cannoni, ecc.

Pool 3d, Minigolf 3d, Bowling 3d

Pool3D è ciò di cui hai bisogno per provare un'esperienza realistica del gioco del biliardo, come giocare in un night club di New York, o nel retro di un Cafè di Detroit, o in una grande Sala da Competizione.
Minigolf3D è una simulazione realistica del Minigolf in 3D. Sei stressato? Vorresti andare in campagna e camminare tra i prati, ma non puoi? Ok, Minigolf3D è il gioco per te!
Ti piacerebbe giocare a Bowling, ma la sala da bowling più vicina è troppo lontana da casa tua? Prova Bowling3D!

Distribuito in Italia da: NEWAVE ITALIA s.r.l. - Via Baccio da Montelupo 62 - 50142 FIRENZE - Tel. 055.7326048 - Fax 055.7326247 • www.newave.it

GIOCARE GRATIS ONLINE

Matteo Lorenzetti elvin@xenia.it

Free, gratis, a gamba, a sbafo. Una stupenda lista di vocaboli che spesso e volentieri fa a pugni con le esose configurazioni richieste a videogiocatori, ormai schiavi di processori derivati da Deep Blue e connessioni a banda larga. Oggi, tutto questo potrebbe non essere più necessario: basta adattarsi.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Una partitina? La sezione Flash n'java di TGM Online vi aspetta!

A dire il vero è alquanto difficile che qualcuno di noi possa rinunciare al piacere di avere in casa un PC talmente veloce nel macinare i dati da lasciar vedere le fiamme all'interno del case, ma è altrettanto vero che non tutti possono o vogliono permettersi una centrale atomica da dedicare quasi esclusivamente al piacere videoludico; non parliamo poi della frequente necessità di pagare un abbonamento mensile per accedere ai MMORPG più in voga o delle connessioni performanti per non perdersi i colpi di fucile nelle centraline della Telecom. Se appartenete a quest'ultima categoria di persone, ma non volete rinunciare a giocare in multiplayer su Internet, sappiate che già da alcuni anni la rete offre interessanti alternative all'entrare presso un negoziante e comprare l'ultimo Top Score del mese, correre a casa, installarlo e connettersi a un server appositamente configurato per giocare. Ebbene sì: basta munirsi di un PC (anche piuttosto obsoleto), installare un browser in grado di supportare le più recenti Applet Java o Flash come Explorer 6.0, Netscape 7.1 e Opera e disporre di una connessione "semplicemente" umana.
Provateci e vi si apriranno nuovi confini che mai avreste immaginato...

Earth & Beyond dispone di una clamoroso motore grafico per gestire il 3D degli esterni...

...e degli interni. Purtroppo occorre scaricare un client dedicato.

SOLO BROWSER?

Da alcuni anni a questa parte sono molteplici le realtà dei giochi che utilizzano come interfaccia esclusivamente il browser per la navigazione in Internet. Il fenomeno affonda le sue radici agli albori della connettività di massa, quando i pionieri del multigaming si dedicarono alla creazione delle prime avventure testuali online, poi evolutesi nei MUD, i cosiddetti Multi User Dungeon, per anni considerati la vera estensione online dei giochi di ruolo. Questi parser testuali rappresentavano la nuova frontiera per generazioni di avventurieri orfani della Infocom: con l'avvento di java e la sua inclusione all'interno dei browser più diffusi, la situazione cambiò radicalmente, e fu possibile dare agli sviluppatori una

Netstorm dispone di mappe dettagliate ed estremamente complesse dal punto di vista della strategia generale. Sicuramente da provare...

Gunbound è il classico gioco in cui una volta iniziato non si riesce più a smettere: l'idea di un Worms Online non è mai stata così ben implementata!

I PIONIERI DEL MULTIGAMING SI DEDICARONO ALLA CREAZIONE DEI MUD, OVVERO LE PRIME AVVENTURE TESTUALI ONLINE

I FREEGAME DI M4D

Visti i notevoli problemi di lingua a cui potrebbe andare incontro l'utente occasionale nel cercare o nel provare il brivido del gioco semplice, immediato e soprattutto liberamente scaricabile, non potevamo mancare di segnalarvi un interessante sito, tutto italiano, dedicato ai giochi gratuiti. Si tratta di FreeGames (http://freegames.m4d.sm), ospitato dal ring di M4D, e contenente un database veramente sconfinato in fatto di titoli liberamente scaricabili. L'intero archivio è suddiviso in una serie di sezioni che si riallacciano ai generi più famosi. Troverete quindi titoli d'azione e avventura, i classici picchiaduro, gli strategici e così via. State pur certi che la vostra sete di svago non subirà battute d'arresto. Siete dei pigracci e volete trovare la pappa pronta? Sappiate che il buon ToSo, dopo un lungo periodo di febbrili contatti, si è assicurato la collaborazione dello staff che anima FreeGames, e, saltuariamente, potrà proporvi diversi titoli interessanti. Ne volete un esempio? GeneRally è lì che vi aspetta...

Ferion è uno degli RTS spaziali più interessanti basati su un motore grafico browser-only.

La qualità della grafica è veramente notevole, ma occorre una buona connessione per goderne appieno.

piattaforma affidabile (e soprattutto compatibile) per produrre giochi esteticamente accattivanti e facilmente gestibili da un webserver adeguatamente potente. A dispetto dei MUD di prima generazione, l'offerta di prodotti di questo genere è aumentata esponenzialmente, andando a coinvolgere generi di qualsiasi tipo. L'attenzione si è concentrata inizialmente sui giochi di strategia a turni caratterizzati da un gameplay identico a quello di molti boardgame; la vera evoluzione è giunta con la messa in produzione di server sempre più potenti che hanno permesso di compiere il passo in avanti decisivo verso il gioco in tempo reale su cui si basa il divertimento di migliaia di persone sparse in giro per il globo. Vediamo dunque quali sono i Web Game multigiocatore più interessanti attualmente online, considerando sia il numero di utenti attivi che l'eventuale innovazione proposta in un settore visto da molti come un interessante terreno di sviluppo per il futuro dell'intrattenimento.

I PORTALI DEL DIVERTIMENTO

Quelli che abbiamo citato finora sono solo i prodotti più giocati o insoliti della categoria dei Web Based Game: chi lo desidera può esplorare altri portali in grado di proporre prodotti altrettanto validi. Ecco una lista di titoli tra cui cercare il gioco che fa per voi.

ARENASCAPE - www.tip.it/arena/

RUNESCAPE - www.runescape.com/runescape.html

SIEGE WARS - www.siegewars.co.uk

ASTRONEST - www.astronest.com

TABEL TENNIS - www.shockplay.com

BATTLETROLLS - www.battletrolls.com

PANDA-MONIUM - www.panda-monium-rpg.com

WELL OF SOULS - www.synthetic-reality.com

PRISTON TALE - http://eng.pristontale.com

SHIMLAR - www.shimlar.com

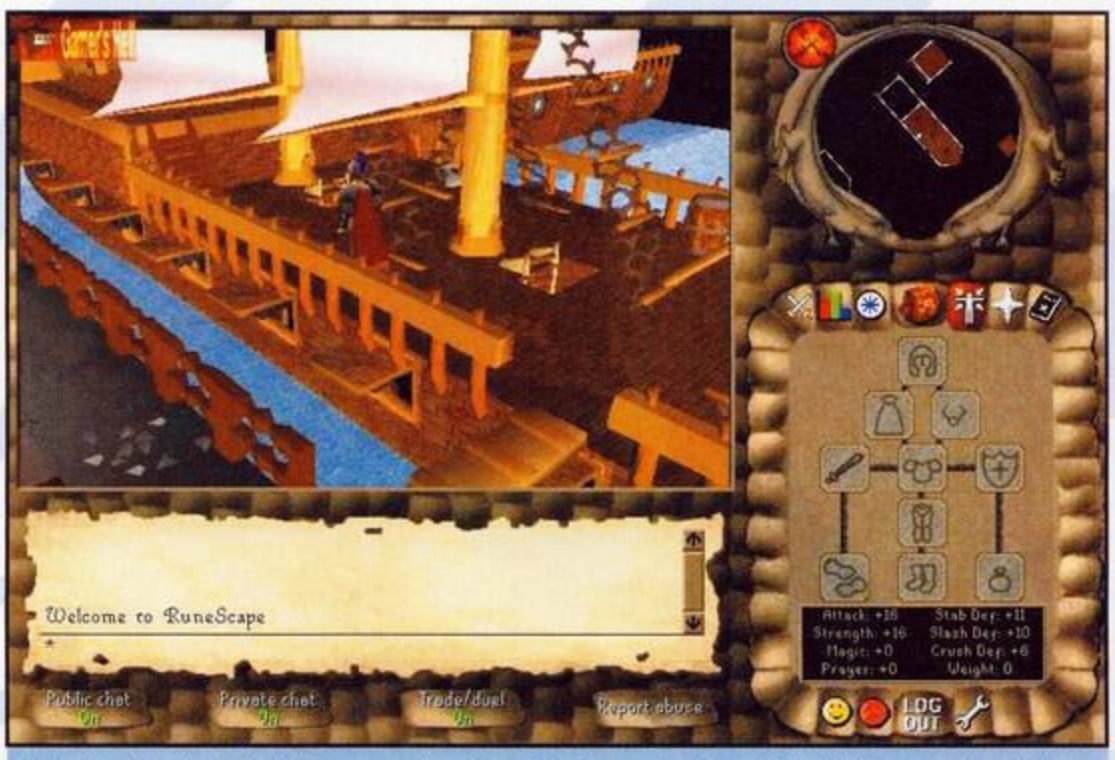
TIME OF DEFIANCE - www.nicelycrafted.com/todc/

Priston Tale è un perfetto esempio di quello che è possibile fare con un gruppo di grafici di talento: non siamo al livello di Final Fantasy, ma poco ci manca...

L'ATTENZIONE SI È CONCENTRATA INIZIALMENTE SUI GIOCHI DI STRATEGIA A TURNI CON UN GAMEPLAY IDENTICO A QUELLO DI MOLTI BOARDGAME

SKYLORDS
www.skylords.com

Di tutti i giochi web oriented, Skyklords è sicuramente quello che più di tutti ha saputo attirare l'attenzione della massa grazie a un seguito assolutamente clamoroso in termini di utenti connessi, ma anche per merito di una forma ancor più accattivante. Si tratta di uno strategico spaziale ad ampio respiro, da considerarsi a tutti gli effetti un massive multiplayer online game (MMOG) con pochissimi aspetti da invidiare a prodotti commerciali molto più conosciuti. Il gioco è suddiviso in vari round piuttosto lunghi e simula la conquista di un sistema stellare tramite la classica



L'interfaccia principale di Runescape ricorda moltissimo quella di un titolo BioWare: non è solo l'impostazione a essere condivisa...

IN UTOPIA NON DOVRETE UNICAMENTE FAR CRESCERE IL VOSTRO PERSONAGGIO, MA SARETE ANCHE CHIAMATI AD AFFRONTARE GUERRE TRA REAMI...

Grande qualità audiovisiva anche per Time of Defiance, classico RTS spaziale con un sacco di opzioni, astronavi da costruire e mondi da conquistare.

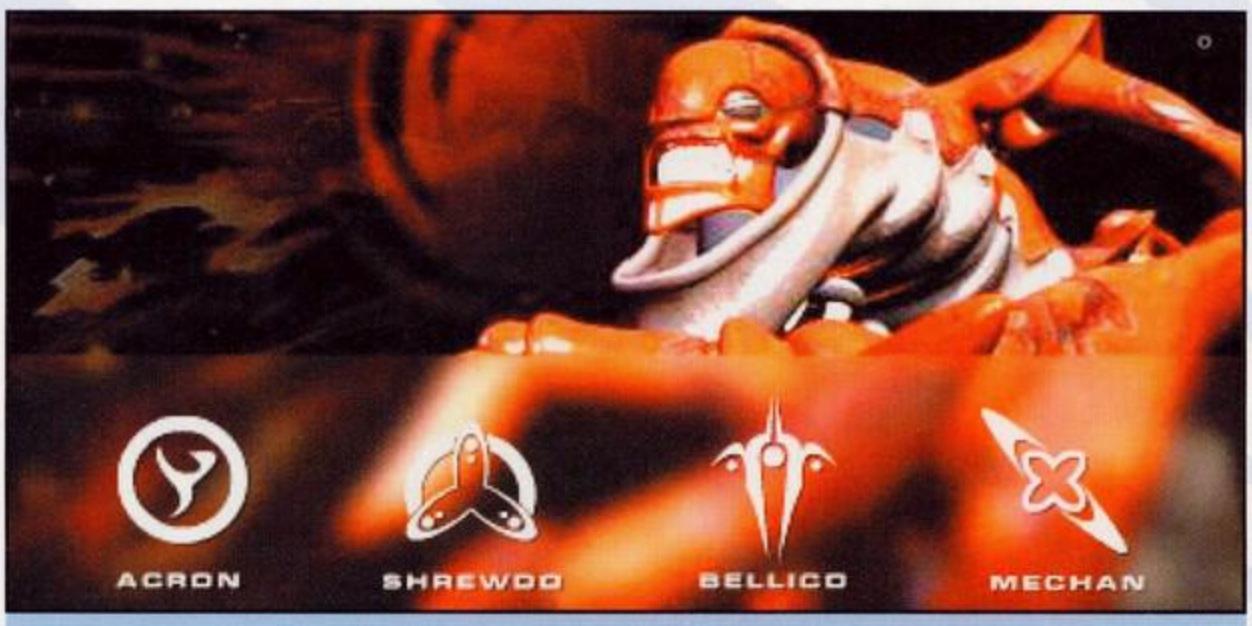
colonizzazione planetaria a base di navi da guerra, commerci, federazioni e persino una fitta rete di alleanze diplomatiche tra i singoli giocatori. Il gioco è sicuramente complesso e articolato, e occorre sviluppare una notevole capacità diplomatica per riuscire a non restare schiacciati dalle compagini avversarie mantenendo il controllo del proprio impero. A elevare di una spanna il valore di Skylords su decine di produzioni simili è tuttavia l'interfaccia grafica della sezione dedicata al volo spaziale, grazie alla quale è possibile vedere e pilotare in tempo reale le navi della propria flotta. In due parole, assolutamente fantastico.

BROKEN METAL
www.brokenmetal.net

A metà tra la strategia a turni e il gestionale troviamo Broken Metal, un gioco piuttosto giovane ma decisamente rivolto a un pubblico "Hardcore" per la sua notevole complessità. Il giocatore all'inizio della campagna deve costruirsi un'astronave con cui esplorare un vastissimo universo: l'acquisto delle varie parti, l'assemblaggio, il decollo e tutta una serie d'operazioni dedicate al volo commerciale sono attentamente descritte e simulate. Potrete scegliere se gestire tutto in prima persona oppure se affidare a immaginari membri dell'equipaggio i compiti più "meccanici". Ad "animare" i vostri spostamenti troviamo un complesso sistema economico, che porta i giocatori a vagabondare per la galassia alla ricerca del miglior rapporto qualità/prezzo per una valanga di beni importabili. Se volete scoprire quanto possa essere complesso il volo spaziale, e non vi spaventano schermate e tabelle piene di dati e descrizioni, questo è sicuramente un prodotto da tenere in considerazione.

HATTRICK
www.hattrick.org

Alzi la mano chi tra voi non ha provato almeno una volta in tutta la sua vita un manageriale calcistico: ok, i tempi di Player Manager per Amiga sono decisamente passati e ora ci pensano prodotti incredibilmente più complessi come Scudetto a far provare l'emozione di vestire i panni di un allenatore/presidente con gli attributi. Hattrick è una variante online di questo genere, e vi mette di fronte a migliaia di giocatori organizzando tornei a tutti i livelli per una serie praticamente infinita di fantasquadre. L'obiettivo finale consiste nel vincere il titolo, passando successivamente alla categoria superiore: cosa non facile quando avete di fronte almeno altri sedicimila Trapattoni virtuali... Impreziosiscono il gioco un sistema economico di gestione della squadra e la compravendita dei giocatori, che non mancheranno di farvi sentire novelli Moratti alle prese con situazioni di mercato quantomeno azzardate. Se proprio volete rischiare qualcosa a livello di coronarie potete connettervi all'ora prestabilita in cui giocherà la vostra formazione e assistere impotenti alla telecronaca dell'incontro. Una nota estremamente positiva di Hattrick è sicuramente l'esauriente sezione in lingua italiana del gioco, in grado di rendere veramente accessibile e appetibile il prodotto a tutti i calciofili nostrani.



Astronest si sta ritagliando una notevole fetta di utenti in giro per il mondo grazie a un concept interessante. Ne esistono quattro versioni, una delle quali per PalmOS!

BROWSER GAMES: IL SALVAGENTE MENTALE IMPIEGATIZIO

Ammettetelo candidamente, nel computo globale delle vostre ore lavorative in ufficio, un buon 10% è trascorso a giocare: non c'è proprio nulla di cui vergognarsi, soprattutto se ve lo dice qualcuno che in redazione vede gente farlo per lavoro. Ovviamente, capita molto di rado che i PC aziendali siano in grado di far girare prodotti all'ultimo grido come Call of Duty o The Need for Speed Underground, soprattutto per un grosso problema di prestazioni sul fronte delle scheda video, (anche se conosco molti dirigenti aziendali che hanno ammesso candidamente di essersi portati da casa una vetusta Ge-Force 2 per installarla sul PC dell'ufficio). Il comune impiegato, tuttavia, non può arrischiare così tanto: ecco allora che tutti i titoli proposti finora possono adempire perfettamente allo scopo di intrattenere e svagare l'utente senza renderlo schiavo di quell'abominio chiamato solitario (o dei soci Campo Minato/Prato Fiorito). Se poi fa sua improvvisa comparsa il capoufficio, niente smanacciamenti convulsi sulla tastiera, basta chiudere un paio di finestre e il posto è salvo...

NETSTORM
www.netstormhq.com

Amanti della strategia in tempo reale, preparatevi: se non ne potete più di Starcraft, Command & Conquer o Warcraft III, ecco un gioco che ha letteralmente segnato un'epoca, non tanto per i suoi contenuti quanto per il fatto che è stato il primo web game a potersi fregiare del titolo di strategico in tempo reale gratuito. Vista la complessità dell'interfaccia, non è stato possibile stipare tutti i dati esclusivamente via browser, e il giocatore è quindi "obbligato" a scaricare preventivamente un client da installare per godere appieno delle possibilità di questo gioco. Netstorm è, come già detto, un RTS futuristico estremamente complesso, caratterizzato da numerose unità, strutture, e sistemi di raccolta risorse. I giocatori presenti sui server si scontrano sulla base di una serie di tornei a cadenza mensile, che

SKYLORDS È UN GIOCO CARATTERIZZATO DA UN SEGUITO ONLINE ASSOLUTAMENTE CLAMOROSO IN TERMINI D'UTENTI CONNESSI

portano all'elezione del miglior stratega del mese.
E il mese successivo, si ricomincia!

UTOPIA
games.swirve.com/utopia

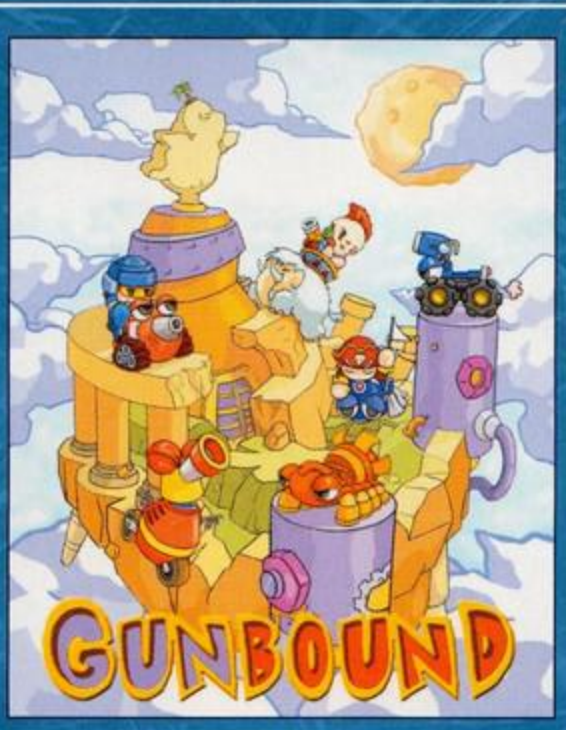
Vi piacciono gli RPG vecchio stampo con un sacco di razze, città, regni e una valanga di giocatori da incontrare? Dalle premesse poste dal sito ufficiale, Utopia potrebbe fare al caso vostro. Stiamo parlando di un MMORPG

Hattrick potrebbe essere un prodotto in grado di far andare fuori di testa qualsiasi calciofilo: dalle rose aggiornate...

... alla tattica delle formazioni da mettere in campo. E calciomercato, infortuni, coppe, leghe...

WORMS SI EVOLVE

In questi ultimi tempi sta furoreggiando online un vero e proprio clone di Worms, contraddistinto dall'incredibile dose di divertimento in grado di procurare. Gunbound (http:///www.gunbound.net) è un titolo assolutamente free, che richiede sia il download del client d'installazione che la registrazione (gratuita) sul sito ufficiale per potersi connettere al server e giocare. Dietro suggerimento



del MaoRAnZa, il Raffo e io ci siamo ritrovati in un tunnel del divertimento di caparezziana memoria e non siamo più riusciti a uscirne. Se avete un amico che, come il Raffo, prende per il sedere gli avversari (i coreani soprattutto) mentre stanno per sparargli addosso, preparatevi a una serie di esilaranti notti insonni...

dalle caratteristiche standard, che si rifà alla cultura fantasy lanciata da Dungeons & Dragons. Le razze "classiche" danno vita a un gameplay piuttosto complesso, impreziosito dalla vastità dei regni coinvolti nella storia. Non si tratta solo di accompagnare il proprio personaggio nel corso della sua evoluzione, ma anche di far prevalere il proprio regno su quelli avversari... come avviene in Dark Age of Camelot, tanto per intenderci.
Beh, direte voi, ma se è tutto così standardizzato per quale motivo dovremmo giocare a Utopia? Gli oltre cinquantamila utenti connessi da tutto il mondo, con cui potrete e dovrete interagire, non sono mica bruscolini...

ALIEN ADOPTION
www.alienaa.com

Di tutti i titoli presentati fino a questo momento, Alien Adoption è senz'ombra di dubbio il prodotto più strano e al tempo stesso intrigante del gruppo: avete presente il concetto del caro vecchio Tamagotchi importato dalla cultura del sol Levante? Bene, Alien Adoption segue lo stesso principio, espandendo i contenuti di base, mirati allo svezzamento della creatura. Nel gioco, infatti, dovrete prendervi cura di un alieno creato a vostro piacimento, fargli intraprendere le attività più disparate, simili a quelle della vita reale di un qualsiasi essere umano, dedicandovi a farlo crescere per quanto riguarda le sua abilità di base. La vita del vostro pargoletto si svolge in una città virtuale chiamata Georgetown, in cui potrete incontrare altri alieni come il vostro: sotto questo punto di vista, la marcia in più al gioco viene fornita da una community piuttosto vasta che rappresenta il sale della competizione a cui potrete prendere parte, facendo combattere il vostro protetto contro gli altri bulli della zona. Al di là degli scontri, l'aspetto più interessante di AA riguarda tutta l'atmosfera di "humour nonsense" che permea ciascuna sessione di gioco: trovarsi di fronte a una fila di alieni diversamente abbigliati in coda davanti a un vespasiano è un'esperienza assolutamente unica...

SIAMO IN TANTI...

MA C'E' ANCORA POSTO!

www.tgmonline.it

WORLD OF WARCRAFT

PREVIEW

Marco Auletta **rulla@xenia.it**

SVILUPPATORE
Interno

PUBLISHER
Blizzard

DISTRIBUTORE
Vivendi Universal

USCITA
settembre/ottobre

SITO
www.blizzard.com/wow/

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi scoprire quali altri MMORPG sono in dirittura d'arrivo? Visita TGM Online!

Il mondo di Warcraft è affascinante, dettagliato, ricco e vibrante, però visitarlo sui campi di battaglia dando direzioni a un gruppetto di orchi può risultare frustrante per chi desidera "viverlo". Ecco l'occasione che stavate aspettando...

Ammissione: non sono mai stato un grande fan né dei giochi della serie di Warcraft né della mitologia a essi collegata. Ho giocato fino in fondo un solo strategico in tempo reale, e quello era Dune 2. Segnato da quello, mi sono rifiutato di contemplare un gioco di ambientazione fantasy. Volevo ancora i Sardaukar, i missili atomici, i Devastator, gli ornitotteri (quelli no). Ho giocato di striscio Warcraft III e mi è anche piaciuto, ma è arrivato in una fase della mia "evoluzione" in cui se non c'era qualcosa da spaccare non mi divertivo e quindi non sono riuscito ad apprezzarlo a fondo. Viste le premesse, e soprattutto visto che non ho mai toccato un MMORPG nemmeno con un bastone, avrei dovuto essere assolutamente immune alle immagini, ai filmati, alle opi-

WOW VANTA UN ASPETTO CAPACE DI OSCURARE LO SPLENDORE DI ENGINE DEDICATI A GIOCHI DALLE PROPORZIONI BEN PIÙ RIDOTTE

▲ Il vestitino della mia gilda (composta solo da me) costa un occhio della testa. Per il momento, le gilde sono solo un modo dispendioso di vestirsi tutti uguali. Questo mi ricorda qualcosa... Si chiama "moda".

▲ Alcune quest permettono al giocatore di "saltare a bordo" se qualcuno nei suoi paraggi le avvia, come quella della foto che è una delle odiate missioni "proteggi il tizio". I golem non guardano in faccia nessuno...

nioni degli alpha tester di World of Warcraft, che documentavano (e non mentivano) un mondo dalla bellezza estetica inarrivabile. Come potete vedere dalle foto, WoW vanta un aspetto capace di oscurare lo splendore di molti engine dedicati a giochi dalle proporzioni ben più ridotte.
Avrebbe dovuto passarmi tutto sopra la testa senza che me ne accorgessi, e invece mi sono ritrovato mio malgrado invischiato, fino a condividere col Silvestro (che, infame, sapeva già come sarebbe andata a finire) conversazioni riguardanti un gioco che ancora dovevo vedere. Giunge così il fatidico momento: arriva la possibilità di partecipare alla beta di WoW e l'amato/odiato SS butta lì la "possibilità" di condividere il suo account e "scrivere qualcosina" riguardo al gioco. Addio, è stato bello.
World of Warcraft (che è ora la mia nuova droga) offre la possibilità di vivere nel mondo descritto più o meno dettagliatamente nel corso dei tre Warcraft (più espansione). Personaggi, momenti e situazioni famose (o presunte tali) riecheggiano nelle sconfinate ambientazioni di WoW, che si trova così con il doppio vantaggio di potersi rifare a una "mitologia" già resa nota e contemporaneamente di non avere troppe restrizioni.
L'ambientazione di World of Warcraft è tutto sommato semplice: otto razze, divise in due fazioni, si contendono il controllo dei tre continenti conosciuti; Lordaeron, Azeroth e Kalimdor portano ancora i segni delle battaglie svoltesi nei vari capitoli della saga e qui si muovono L'Alleanza, composta da Umani, Nani, Elfi della Notte e Gnomi e l'Orda, composta da Orchi, Troll, Tauren (una razza di bovini umanoidi, tipo Minotauro per intenderci) e Non morti. Questi ultimi non rappresentano "tutti" i non morti né la cosiddetta Scourge vista in Warcraft III. In realtà sono una fazione a sé stante chiamata Forsaken, dominata dalla regina delle Banshee Sylvanas.
I personaggi provenienti dalle otto razze hanno davanti a sé nove "mestieri", o classi, differenti, anche se non tutte le razze possono intraprendere le stesse carriere. Il guerriero (Warrior) è l'unica disponibile per tutti: è in grado di usare qualsiasi arma, ha a disposizioni differenti posizioni dalle quali impostare il combattimento e può contare su una pletora di abilità esclusivamente dedicate a fare male. Immediatamente successivo sulla strada dei luoghi comuni fantasy c'è il mago (Mage), che è il tradizionale mingherlino che alla lunga è in grado di lanciare palle di fuoco, senza mai poter usare la sua magia per curare sé o il prossimo. È molto limitato dall'impossibilità di utilizzare armi che non siano bastoni e di indossare alcuna armatura, ma può contare su varie difese magiche. Simile ma differente è lo stregone (Warlock), che può usare i pugnali e conta principalmente sull'assistenza delle creature che evoca (ma non solo). Una variante del classico personaggio magico è il Druido (Druid, appunto), disponibile solo agli Elfi e ai Tauren, ancora bloccato nella beta (in questo momento si possono giocare solo poche classi e solo personaggi dell'Alleanza) ma che dovrebbe poter contare sulla cosiddetta forza della natura ed essere in grado di assumere la forma di vari animali. Un altro personaggio non ancora disponibile ma che sembra pro-

CON GLI SKILL POINT POTREMO TRASFORMARE I PERSONAGGI IN CONCIATORI, PELLETTIERI, PESCATORI, ALCHIMISTI, MINATORI E FABBRI

▲ Arrivati al quarantesimo livello potremo evocare la nostra cavalcatura. Gli Elfi della Notte per esempio hanno queste Frostsaber... Curiosamente, i Tauren semplicemente imparano a correre loro stessi.

► Questo tizio non ce l'ha con noi, per fortuna. Attorno alle città principali vi sono guardie di livello improponibile... non voglio sapere cosa accadrebbe a un umano che si avvicinasse a Ogrimmar, patria degli orchi.

IL COMMENTO DELL' SS

Dura e impervia è la via dei MMORPG! Da un lato la mia gilda di DAoC s'è completamente trasferita negli USA, il che significa per me rifarmi il quinto personaggio di cinquantesimo livello (vi lascio immaginare l'entusiasmo). Dall'altro la mia passione per SWG sta via via raffreddandosi, in attesa come sono che alla LucasArts si chiariscano un po' le idee sul futuro del loro titolo: capisco e anzi approvo le patch quasi costanti, ma leggere gli annunci di "revamp" – rinnovamenti – che si susseguono l'un l'altro, toccando un po' tutti gli aspetti del gioco, mi lascia intendere che qualche errore in fase di progettazione sia stato fatto e implicitamente ammesso.
Dura e impervia è la via dei MMORPG, scrivevo qualche riga poco sopra, dato che nulla in questo momento mi appaga più che tanto. Fortunatamente, però, è arrivata la beta di World of Warcraft a rinfrancarmi il morale e a mostrarmi che, quando meno ce lo si aspetta, le sorprese sono sempre dietro l'angolo. Da Hiberniano duro e puro, cresciuto negli ultimi anni a pane e DAoC, ammetto che in questi mesi ho sempre guardato con un certo scetticismo al futuro nascituro di casa Blizzard, ma non esito ad ammettere che mai come in questi giorni mi sto ricredendo. Senza volere entrare nei dettagli, che lascio volentieri a Marco, accenno solo a una grafica veramente eccezionale, semplicemente senza paragoni quanto a prestazioni del motore grafico per profondità, qualità e dettaglio. Potrei anche parlare dell'audio, ottimo come in tutti i titoli della casa californiana, caratterizzato da musiche epiche ben pensate ed eseguite da professionisti; più che questo però, è la giocabilità a lasciarmi davvero stupito. Blizzard pare infatti avere attinto dalla Mythic il meglio di DAoC per quanto riguarda i combattimenti e la strutturazione delle classi, mentre pare non avere certo disdegnato Galaxies quanto al lato "ruolistico".
Sia chiaro, questa è una beta e sono il primo a gettare acqua sul fuoco, ma l'impressione è quella di essere di fronte a un MMORPG capace di racchiudere in sé quanto di meglio ha da offrire il mercato in questo settore. Come già accennato anche dal Comunello, la vera variabile per capire se sarà un ottimo gioco o un capolavoro assoluto sarà data dall'implementazione del PvP. Se questa si avvicinerà ai fasti di DAoC, temo proprio che mi toccherà passare a WoW una volta che sarà sugli scaffali, mentre se invece si propenderà per un approccio più "americano" alla SWG, allora i fan della Mythic potranno dormire ancora sonni tranquilli e cercare di raggiungere il decimo Master Level. Resta però il fatto che, al momento, World of Warcraft rappresenta un'esperienza entusiasmante e immediata, che lo rende il MMORPG ideale anche per coloro che non si siano mai avvicinati prima al genere. Tra l'altro, tra poco, pare che apriranno in beta il primo server PvP: non so se mi spiego...

QUASI NESSUNA PROFESSIONE È IN GRADO, DA SOLA, DI PORTARCI UN VANTAGGIO CONCRETO

mettere bene è il Cacciatore (Hunter), che consentirà di seguire le tracce degli animali e di addomesticarli (i "pet" in questione potranno essere poi utilizzati in combattimento e per altri scopi non meglio identificati). Disponibile e anche molto utilizzato è sicuramente il ladro (Rogue), un personaggio che unisce il combattimento all'arma bianca con il sotterfugio e l'assassinio. Il Rogue è in grado di rendersi parzialmente invisibile e di colpire alle spalle effettuando tutta una serie di attacchi che incapacitano l'avversario e traggono vantaggio dall'agilità del personaggio. Il Rogue non ha la possibilità di utilizzare incantesimi e le sue abilità vengono lanciate consumando una non meglio precisata barra della "resistenza". Il classico chierico (Priest) è il personaggio preferito per guarire, riportare in vita i giocatori morti, lanciare incantesimi di supporto per potenziare gli alleati e operare il cosiddetto "crowd control", o controllo della folla, addormentando, allontanando o tranquillizzando le varie creature. Il paladino (Paladin) è una classe riservata a umani e nani ed è una versione elaborata della classica figura del combattente/chierico lanciata anni or sono da Dungeons & Dragons: in WoW il paladino combatte preferibilmente con dei grossi martelli (anche se può imparare a utilizzare le armi) e può contare su una serie di magie difensive, aure protettive e incantesimi di guarigione (può anche resuscitare i compagni). Chiude le fila il misterioso sciamano (Shaman) ancora non disponibile nella beta, un personaggio esclusivo dell'Orda che sfrutta alcuni totem fissi da piazzare nel terreno mentre combatte per poter lanciare delle magie elementali a esso legate. Lo sciamano ha a disposizione un ampio ventaglio di incantesimi offensivi e difensivi, può curare, far danni e riportare i giocatori in vita.

▲ **Tutte le abilità hanno un qualche escamotage che impedisce loro di essere usate a raffica. Questa magia ha un lungo tempo di esecuzione, altre abilità invece hanno bisogno di un tempo di ricarica (anche le pozioni!).**

SCELTE PER LA VITA

È interessante notare come i personaggi abbiano l'obbligo di scegliere razza e classe all'avvio (la classe rimane fissa e non può mai cambiare, a differenza di SWG, per esempio), ma siano liberi di personalizzare il proprio alter ego mano a mano che procediamo nell'avventura grazie al sistema dei Talent e dei Tradeskill. I primi definiscono alcune inclinazioni particolari (specializzazioni in armi che già si sanno usare, per esempio), resistenze a determinati tipi di

PARLIAMO E NON CI CAPIAMO

Per essere in grado di giocare a WoW al meglio sarà necessario imparare almeno tre lingue. La prima è l'inglese, perché la stragrande maggioranza dei giocatori nel mondo la utilizzeranno per comunicare tra di loro (e non sarà difficile sfoderare un inglese migliore dei nostri amici madrelingua). La seconda è l'inglese dei MMORPG, che è una variante altamente specializzata e che contiene moltissimi termini ed espressione derivati dalle varie chat. La terza è la versione italiana del suddetto slang, che a tratti è ancora più terribile. A pensarci bene, i linguisti alle prese con World of Warcraft o comunque con un qualsiasi MMORPG potrebbero andare in brodo di giuggiole o morire tra indicibili sofferenze. Il lingo tipico di un giocatore online italiano medio è studiato appositamente per sfuggire alla comprensione di un non appartenente alla categoria: termini assurdi come pullare, mob, afk, ks, ty, mode che cambiano rapidissimamente (lol è drammaticamente out, asd si usa ancora ma adesso è "in" la semplice risata ahahahaha) e riferimenti culturali (o pseudo tali) che si perdono per strada, come "nerfare", che indica l'indebolimento tramite patch o nuova versione del gioco di un'arma, un personaggio o una classe e che si rifà alle armi-giocattolo Nerf. La cosa curiosa è che ogni titolo introduce le sue variazioni (come il "cinquantare" di DAoC, "raccogliere esperienza per raggiungere il livello cinquanta") e WoW non sarà certo da meno, grazie a tutte le sue abilità e situazioni specifiche. Il fenomeno, per quanto mi riguarda, è davvero affascinante e intrigante, perché è la testimonianza, in diretta, di una lingua nuova che viene creata sul momento. Onestamente non sono in grado di affermare che sia utile sapere cosa sia un phat lewt ("fat loot", un bottino "pregiato", non necessariamente abbondante ma di prestigio) né credo sarò mai in grado di utilizzare "pwn ya" in una conversazione (storpiatura tipica di "own ya", "ti ho battuto/domino/ti ho spaccato/eccetera). Però ogni volta che scrivo PH33R MY L33T SK1LLZ (rigorosamente tutto maiuscolo) faccio la mia porca figura da bambino grasso ignorante e americano. Scusate se è poco.

▲ **Alcuni panorami, pur non essendo spettacolari sono davvero evocativi...**

▲ **Zona di orchi... meglio tirare dritto.**

attacchi, alcune capacità secondarie e le caratteristiche primarie quali forza, agilità, intelletto, spirito e salute. I punti Talent spesi non sono più recuperabili, una volta presa una decisione è definitiva. I punti Skill invece possono essere spesi per acquistare abilità secondarie o non immediatamente previste nel parco "standard" di ciascun personaggio (quelle proprie di ogni carriera vengono acquistate da un maestro pagando somme in denaro). Per intenderci, un paladino potrà spendere punti per acquistare la capacità di usare armi da taglio, un rogue per usare una balestra e così via. Gli stessi punti possono essere utilizzati poi per un set di abilità detto appunto Tradeskill, che contiene quelli che potremmo considerare come degli hobby ad alto livello. Con gli Skill point, infatti, potremo far specializzare i nostri personaggi trasformandoli in conciatori, pellettieri, pescatori, alchimisti, minatori, fabbri e via dicendo. Curiosamente, quasi nessuna professione è in grado da sola di portarci un vantaggio concreto: una specializzazione relativa alla manifattura indica che potremo semplicemente trasformare dei materiali per ottenere dei prodotti. In altre parole, un ingegnere potrà creare spingarde e altri tipi di congegni (fino a ottenere dei "pet" artificiali!) ma solo usando i minerali che gli fornirà un fabbro, così come alchimisti e incantatori saranno costretti a rivolgersi a un esperto in Herbalism per ottenere piante da trasformare in pozioni di vario genere e modifiche magiche da apportare all'equipaggiamento. Vi sono debite eccezioni per alcune abilità quali Lockpicking (per aprire serrature di ogni genere), la pesca (che sono tentato di dire "non serve a niente" e che è una delle abilità più difficili da sviluppare) e la cartografia, che al momento di andare in stampa non è ancora stata implementata. Allo stato attuale delle cose, infatti, il giocatore ha a disposizione la mappa di tutte le regioni con tanto di località evidenziate e scoprendone di mai visitate (ma che ha comunque sulla mappa) guadagna esperienza – sospettiamo che nella versione finale non sarà esattamente così.

NELLE PRIME ORE DI GIOCO EMERGE IL CHIARO INTENTO DELLA BLIZZARD DI FORNIRE UN'ESPERIENZA ALLA PORTATA DEI GIOCATORI SINGOLI

Normalmente un personaggio di medio livello ha abbastanza punti a disposizione per sviluppare a fondo due "mestieri" secondari, e spesso si sceglie di appaiarli per comodità: un fabbro sarà anche minatore, per produrre da sé armi e armature; un conciatore sarà anche pellettiere, per poter realizzare capi in pelle d'ogni genere (o quasi); un erborista sceglierà alchimia per poter sfornare in proprio pozioni già finite. Capiterà comunque di aver bisogno degli altri giocatori, perché un fabbro-minatore potrà sfornare una spada eccellente ma non potrà dotarla di bonus magici, e anche perché molte "ricette" per creare gli oggetti più avanzati e alcuni degli ingredienti più rari, beh, sono davvero difficili da trovare e capiterà di doverli acquistare o magari di doverli commissionare ("mi serve questo tipo di pianticella che cresce solo in quella zona di Lordaeron...").

Inoltre, servirà l'aiuto degli altri giocatori perché, nel caso l'aveste dimenticato, World of Warcraft è un MMORPG. Nelle prime ore di gioco emerge il chiaro intento della Blizzard di fornire un'esperienza di gioco veloce, rapida, semplice (ma complessa) e soprattutto alla portata dei giocatori singoli. Iniziare a giocare e doversi subito buttare in un party non è mai troppo facile, anche perché non siamo tutti immediatamente compagnoni (io per esempio sono un orso e anche assai asociale, almeno all'inizio), e alla Blizzard lo sanno. I primi dieci livelli (nella beta si può arrivare fino al livello 30, non si sa quale sia il tetto massimo della finale ma ci sono creature amichevoli del 90° e ho trovato

◄ Spesso e volentieri le quest ci costringeranno a uccidere un numero imprecisato di mostri, che casualmente lasceranno cadere gli oggetti che ci serviranno. Molto frustrante.

LO SPROLOQUIO DEL COMUNELLO

L'attesa che separa dalla data di pubblicazione di World of Warcraft, ragionevolmente non prima di settembre, mi pare un'ottima occasione per tratteggiare un primo bilancio del mercato dei MMORPG e per fare un paio di considerazioni a corredo. In quest'ambito, DAoC sta andando incontro a un momento topico: il principe del PvP va scomparendo lentamente dai lidi nostrani, vittima di una gestione ostacolata dallo scomodo doppio filo che la lega al destino della sfortunata CTO. A meno di clamorose novità, l'emigrazione sui server statunitensi degli italici giocatori pare una prospettiva sempre più concreta, se non già un fenomeno in atto e quasi inarrestabile. Inoltre, nonostante le ben nove patch e l'espansione di vantaggio, anche negli States qualche nube si sta addensando sul prodotto di Mythic: Trials of Atlantis non è l'add-on che molti si aspettavano, quasi un piccolo passo falso, e si comincia a percepire una certa stanchezza che la fame di punti reame guadagnati in frontiera non è in grado di placare del tutto. Discorso a parte merita Star Wars Galaxies, il quale procede fiero sulla strada del successo: anche se potrebbe essere considerato un'opzione sempre valida e interessante per chiunque desideri avvicinarsi al mondo dei MMORPG, la specificità della sua ambientazione lo rende un competitor destinato a fare una concorrenza a WoW di altro tipo rispetto ai vari DAoC ed EQ, non necessariamente diretta. Che sia forse giunto il momento di iniziare a individuare anche dei sottogeneri nel panorama del "massive roleplay"? Per lignaggio, ambizioni e credenziali della casa di sviluppo, per l'appassionato di fantasy WoW sembra dunque essere il futuro sul quale puntare e l'immersione nella Beta concessami fa presagire per Blizzard un destino luminoso. L'epos dell'ambientazione è difficilmente confutabile, le meccaniche di gioco fanno tesoro delle esperienze dei concorrenti, si arricchiscono di ulteriori e interessanti aspetti (in ordine sparso il ghost mode, il sistema degli interrupt per maghi e affini, l'interfaccia e l'intelligente utilizzo di combo e stili negli scontri) e vanno a combinarsi con un motore cartoon "fedele alla linea" e davvero encomiabile per alcune scelte estetiche e contenutistiche. Tuttavia, in queste prime riflessioni su WoW non è possibile tralasciare l'attuale situazione del Player versus Player: da convinto estimatore della sua versione "faction-like" (à la DAoC, per intenderci), attendo con interesse sviluppi e future comunicazioni da parte di Blizzard. In data odierna, fatta eccezione per i semplici duelli, Warcraft Beta non si è ancora visto dotare della possibilità di aggredire altri giocatori, siano essi organizzati in gruppi oppure prede solitarie. Le prime voci paiono confermare lotte e scontri tra Alleanza e Orda in campo aperto o in arene, ma poco si sa ancora delle strade che le prospettive paventate prenderanno poi realmente. Confido pertanto nella lungimiranza degli sviluppatori: volendo anche glissare sulle richieste e attese dell'utenza, non sarebbe economicamente saggio far difettare Warcraft della completezza necessaria per battere concorrenti molto più maturi e con una presenza sul mercato incerta ma comunque consistente. In fondo, la scalata ai livelli e agli equipaggiamenti definitivi (così come la lotta a creaturone prive di intelletto) cessa presto di essere motivo sufficiente per giustificare un esborso mensile di tempo e denaro a fidanzate e mogli: se il futuro è World of Warcraft, va da sé che il suo PvP dovrà ottenere l'importanza che si merita dall'alto di una vetrina adeguata.

ANCHE ALL'APICE DEL "GIOCO DI GRUPPO" WOW NON È MAI UN'ESPERIENZA VERAMENTE DI MASSA

un'abilità che può essere appresa solo al 99°, a voi le speculazioni) vanno via lisci senza che sia mai necessario chiedere l'aiuto di qualcuno. La struttura scelta per accompagnare i giocatori è quella delle "quest", con i personaggi non giocanti che subissano continuamente gli utenti di compiti da svolgere: ammazza quello, recupera quell'altro, vai, indaga, fai, disfa. Seguendo le suddette quest ci si ritrova a familiarizzare con posti, mostri e situazioni, esplorando un po' alla volta il territorio e incappando finalmente nelle missioni troppo difficili per essere superate da soli. Anche all'apice dell'esperienza del "gioco di gruppo", però, WoW non è mai un titolo veramente di massa, per lo meno per come si presenta ora. Il party più esteso può contenere solo cinque persone e, sempre al momento, non c'è il PvP (Player VS Player, ovvero i combattimenti tra giocatori) libero. Per picchiarsi tra amici (e nemici) occorre sfidarsi e accettare la sfida, cosa che di fatto elimina le uccisioni indesiderate (da parte di altri giocatori, è chiaro) e molti altri inconvenienti sperimentati dalla Blizzard con i vari Diablo. La presenza del PvP consensuale è, agli occhi dei fan di giochi come Dark Age of Camelot, il difetto più grave di WoW: al momento ci sono piani per far combattere i personaggi tra di loro tutt'al più in qualche arena, ma non c'è nulla che assomigli alle battaglie campali del titolo Mythic. È anche vero che il sottoscritto e numerosi altri giocatori non ne sentono la mancanza, cosa che potrebbe semplicemente significare che chi vuol giocare a DAoC dovrebbe continuare a giocare a DAoC (pur con tutti i problemi che sta accumulando il titolo in questione). La posizione della Blizzard per il momento comunque non è ancora chiara: una delle addette alla comunicazione ha affermato che stanno sperimentando diverse soluzioni e che presto potrebbe partire un server test tutto PvP, giusto per vedere cosa succede. Va detto che la politica della Blizzard è sempre stata quella di sperimentare senza mai aver paura di cambiare qualcosa di grosso, cosa che potrà testimoniare chi ha partecipato alle beta dei vari Diablo, Warcraft e soci. Vedremo in questi mesi che cosa cambierà e in che cosa si trasformerà World of Warcraft, in attesa della soluzione. Io, nel frattempo, tornerei a raccogliere pianticelle e a tentare di ammazzare quei maledetti Voidwalker, se non è troppo disturbo...

▲ **Lo stile supersaturo adottato per la rappresentazione grafica dei tre continenti è davvero geniale. Anche la foto più semplice fa la sua bella figura...**

PESCE D'APRILE!

Il pesce d'aprile organizzato dal team di World of Warcraft è stato davvero fantasioso e divertente. Per prima cosa, alcuni giocatori per tutto il primo aprile sono stati trasformati in polli. Completamente a caso, forse, o forse quelli che più davano fastidio, non c'è stato modo di scoprirlo. Inoltre, sulla pagina della community hanno dato la notizia di una nona razza disponibile, l'orco a due teste, da giocare rigorosamente in due. Il suddetto orco immaginiamo che in realtà sia uno dei tanti mostri che si possono incontrare nel gioco, ma per l'occasione è stato "preso a prestito" dai GM che ne hanno fatti circolare un po' per Azeroth. Secondo la press release, l'orco a due teste consentiva a due giocatori di legarsi indissolubilmente lasciando il controllo di una testa ciascuno e consentendo il controllo simultaneo del resto del corpo. Le foto allegate alla press release illustravano quindi un orco cadere nel vuoto per colpa di un malinteso tra i due e un altro con una testa addormentata dopo la disconnessione di uno dei due giocatori. Vale la pena chiedersi quante risorse siano state impiegate per realizzare questo "pesce" (effettivamente molto divertente) e quanto in anticipo si fossero preparati quelli della Blizzard...

▲ **La maestria della Blizzard nel creare illustrazioni 2D è ormai leggendaria. Anche le icone più semplici e minuscole in WoW sono mille volte migliori delle cose simili viste negli altri MMORPG.**

▲ **Stolto bestione... Non avresti dovuto attaccare un guerriero poderoso come il sottoscritto. Naturalmente la banfa vale solo quando le bestiacce sono del mio stesso livello.**

Novità per tutte le età

GIOCHI PER IL TUO >>>>> telefonino

TANTI FANTASTICI GIOCHI PER GIOCARE QUANDO E DOVE VUOI!

a soli euro 5,90

Nessun costo di download!

Si scaricano direttamente dal PC al tuo telefonino (ma se vuoi, puoi scaricarli anche via WAP!)

SU CD CARD <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

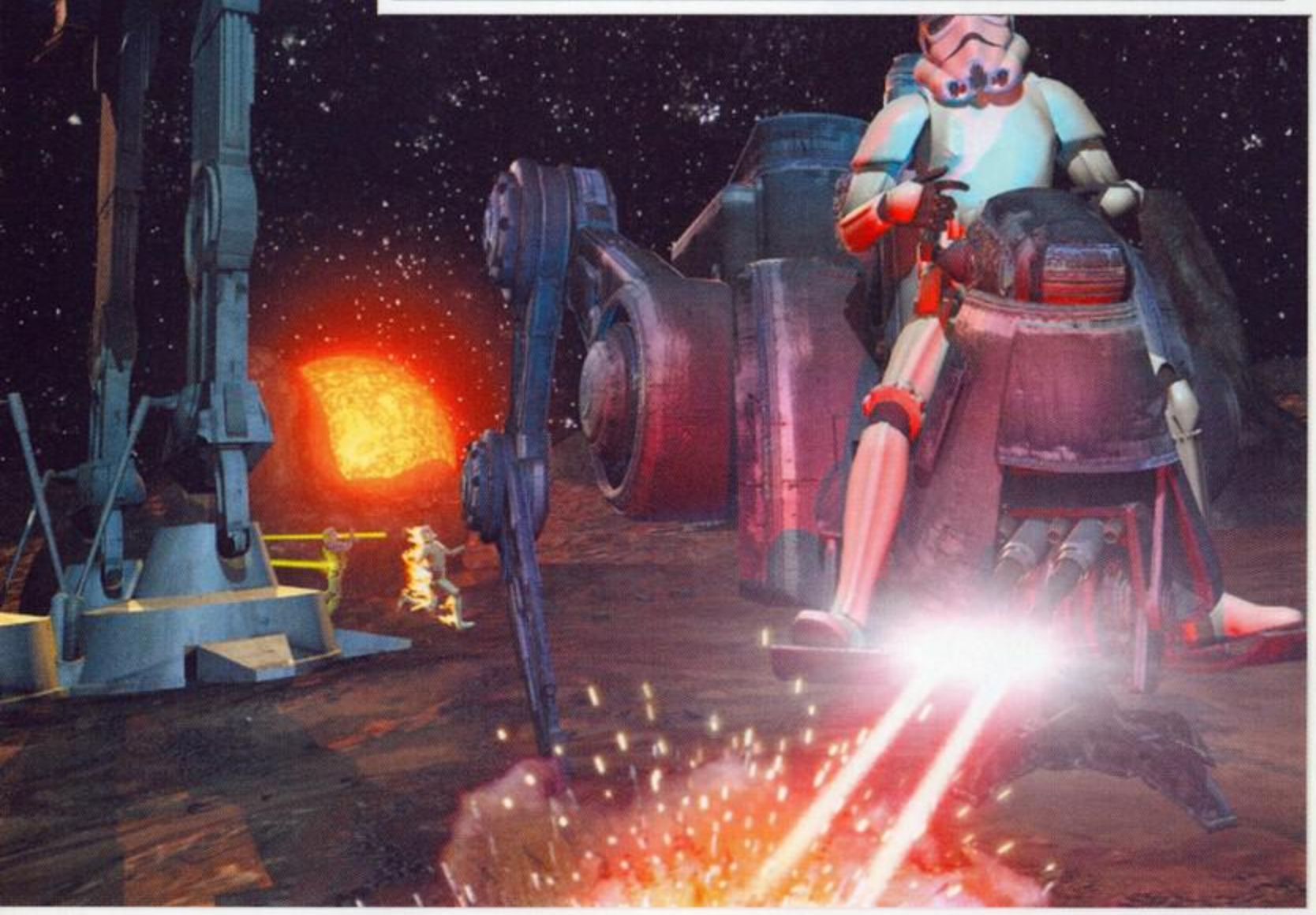
Microforum® il meglio a meno

Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - fax 06 33251475
www.microforum.it - wap.microforum.it

LUCASARTS

REPORTAGE

Luca Todesco luca@xenia.it



SVILUPPATORE
LucasArts

PUBLISHER
LucasArts

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
autunno 2004

SITO
www.lucasarts.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online trovi informazioni, screenshot e i filmati di tutti i giochi presentati in queste pagine.

Siamo lieti di presentarvi il line-up di LucasArts per i prossimi mesi: abbiamo uno shooter in prima persona ambientato nel mondo di Star Wars e poi uno shooter in prima persona ambientato nel mondo di Star Wars. Guybrush? Se ci sei, batti un colpo...

REPORTAGE

Se on si tratta di un banale refuso: i due giochi che ci accingiamo a presentare, a parte alcune intriganti variazioni sul tema, sono esattamente come ve li ho sommariamente descritti (e uno dovreste già conoscerlo bene, visto che gli abbiamo dedicato diverse pagine non molto tempo fa). Si tratta di due prodotti indubbiamente interessanti, potenzialmente in grado di appassionare gli utenti. La strategia della software house californiana si conferma però piuttosto conservativa: dei tre titoli presentati (il terzo, Mercenaries, è dedicato unicamente alle console), ben due sono ispirati alla saga di Star Wars, tanto che il Silvestro si è trovato nelle condizioni di chiedere agli sviluppatori del terzo titolo per quale motivo non siano anch'essi saliti sul carro del vincitore. Non dubitiamo del fatto che sarebbe ingenuo smettere di sfruttare un brand così forte; tuttavia, un maggiore coraggio da parte di uno dei publisher che hanno fatto la storia del settore

"NON ABBIAMO ANCORA DECISO, IN QUESTA FASE DELLO SVILUPPO, SE E COME SUPPORTARE LA COMUNITÀ DEI MODDERS"
JIM TSO - PRODUCER DI BATTLEFRONT

▲ In formazione, attraverso una foresta intricata: mai come in questi casi è importante non perdere di vista i compagni e coordinare i movimenti. (BF)

▲ I cecchini, croce e delizia di ogni FPS online, faranno la loro comparsa anche in Battlefront, per la gioia di tutti i fan del camper spudorato. (BF)

sarebbe il benvenuto. Questo anche alla luce della recente cancellazione degli attesissimi Sam & Max 2 e Full Throttle 2, determinata ancora una volta da politiche commerciali conservative. Ora però è il momento di zittire la mia vis polemica e di passare ai giochi...

STAR WARS – BATTLEFRONT

Qualche tempo fa, imperversava uno shooter multiplayer che ebbe un certo successo: si trattava di Battlefield 1942. Uno dei MOD che fiorirono qualche tempo dopo la sua uscita era ispirato al mondo di Guerre Stellari. I fan della saga presto potranno però metter le mani su Battlefront, un gioco multiplayer online targato LucasArts che consente di interagire simultaneamente in rete con un massimo di 32 giocatori (64 in LAN). L'ambientazione è ancora una volta mutuata dalla saga di Star Wars, personalissima gallina dalle uova d'oro di George Lucas. In questo caso, però, l'idea alla base del titolo è decisamente ambiziosa: proporre in un unico gioco tutte le battaglie più epiche viste in nei film usciti sinora, più qualche assaggio dell'imminente Episodio 3.

Le modalità di gioco proposte sono due: la prima, detta Skirmish, consente un approccio più intuitivo al gioco, lasciando al giocatore il piacere di gettarsi senza indugi nella mischia; la seconda, battezzata con il nome senza pretese di Galactic Conquest Mode (nientemeno), garantisce un gameplay leggermente più strategico. La prospettiva del gioco è variabile, passando dalla prima persona (di default) alla terza. L'arsenale a disposizione dipende dall'unità prescelta, ma per la vostra gioia potrete avvalervi di svariati tipi di granate, di postazioni di fuoco fisse e di un gran numero di veicoli che possono essere utilizzati sia in veste di pilota sia in quella di addetto al pezzo (che sfoggio di gergo da rude uomo di trincea). Una caratteristica piuttosto interessante è il fatto che ogni scontro sia aperto a esiti differenti, indipendentemente dalle vicende narrate nella pellicola, quindi in linea di massima ogni partita sarà diversa dalle precedenti. Esistono, tuttavia, alcune caratteristiche proprie di ogni pianeta che restano invariate nel tempo, come la presenza eventuale di terze parti che potranno parteggiare per una delle due fazioni in gioco oppure considerarle entrambe come nemiche e attaccarle indiscriminatamente. Si tratta di PNG controllati dall'intelligenza artificiale, che hanno il pregio di movimentare ulteriormente lo svolgimento di ogni sessione di gioco.

In Battlefront si fronteggiano quattro fazioni : l'Alleanza dei Ribelli, l'Esercito Imperiale, l'Armata dei Cloni e l'Armata dei Droidi. Ognuna di queste possiede sei differenti personaggi (o ruoli), quattro dei quali sono comuni: soldato, pilota (con mansioni di meccanico e di ingegnere), esploratore ed esperto di armi pesanti. Le restanti due variano in funzione della fazione selezionata. I Ribelli, per esempio, possono contare sui Wookie, che hanno il compito di rifornire le truppe di armi e di energia, e della Spia, il classico "camaleonte" in grado di modificare il proprio aspetto per simulare quello dell'avversario e infiltrarsi così indisturbato dietro le linee nemiche.

Graficamente il gioco è impressionante, in particolar modo nella versione PC. Ogni dettaglio, dai personaggi alle ambientazioni, è stato curato in maniera quasi maniacale. La fedeltà della riproduzione al modello originale è naturalmente stato uno dei punti fissi degli sviluppatori: sarà quindi possibile girovagare nelle diverse ambientazioni certi di trovare ogni particolare presente nelle pellicole al giusto posto. I giochi di luce si sprecano: il tipico effetto dei raggi del sole che s'insinuano tra il fogliame sarà riprodotto con estrema fedeltà. L'interazione con l'ambiente dovrebbe essere un altro atout di Battlefront: se verranno disturbati, gli uccelli della foresta si leveranno in volo, mentre se sparerete ai pesci li vedrete galleggiare a pancia in su.

Nel corso della presentazione abbiamo avuto

LA MODALITÀ PADRONE DI MONDO

La struttura del Conquest Mode ricorda fortemente Risiko: i giocatori scelgono una squadra in cui arruolarsi, quindi, di volta in volta, viene sorteggiato un ruolo: difensori o attaccanti. Mentre questi ultimi godranno di un qualche vantaggio strategico, i difensori avranno la possibilità di scegliere il terreno dello scontro, preferendo verosimilmente pianeti la cui conformazione garantisca un vantaggio alla propria fazione. Ogni battaglia vinta garantisce alla squadra il possesso del pianeta teatro dello scontro e un bonus specifico per ogni locazione. Lo scopo del gioco è quindi quello di estendere la propria influenza sul maggior numero di pianeti, in modo da controllare, alla fine, l'intera Galassia. I bonus, che saranno disponibili fino alla fine della partita, garantiscono generalmente un consistente vantaggio a chi li utilizza e spaziano dalla possibilità di recuperare energia (un classico) a quella di avere al fianco in battaglia per un tempo limitato nientemeno che Luke Skywalker o Darth Vader.

GRAFICAMENTE IL GIOCO È IMPRESSIONANTE E OGNI DETTAGLIO, DAI PERSONAGGI ALLE AMBIENTAZIONI, È STATO CURATO IN MANIERA QUASI MANIACALE.

▲ Devo dire che anche a me, non certo fan sfegatato della serie, si muove qualcosa dentro a condurre i ribelli in battaglia contro l'Impero... intendo i sentimenti, eh! (BF)

▲ Una menzione speciale merita la resa dell'acqua, davvero notevole. Sarà interessante vedere se l'impressione sarà confermata a prodotto finito. (BF)

"ABBIAMO CERCATO DI RENDERE I PERSONAGGI PIÙ IMPONENTI, AUMENTANDO LA MASSA MUSCOLARE DEI TROOPER E INTRODUCENDO DELLE VARIAZIONI NELLA CORAZZA" - *STEVE MATULAC*

modo di scambiare qualche impressione con Jim Tso. Ecco cosa ci ha detto...

L'INTERVISTA

TGM: Per quanto abbiamo avuto modo di vedere, Battlefront somiglia a Battlefield 1942, solo ambientato nell'universo di Star Wars: credi che questa definizione possa essere corretta? Quali sono le differenze?

Jim Tso: In parte è vero, il genere è il medesimo. Il fatto stesso di essere però ambientato nel modo di Star Wars rappresenta una consistente differenza: le unità e i veicoli sono naturalmente diversi da quelli presenti in un gioco di ispirazione storica come BF1942. Anche alcuni scenari, si pensi ad esempio a Kamino, sono ambientati nello spazio, rendendo il confronto con locazioni terrestri ancora più difficile. Anche l'introduzione del Conquest Mode è rivoluzionaria. Prendiamo ad esempio Battlefield: il fatto di vincere o perdere uno scontro non aveva ripercussioni rilevanti sulle partite successive. In Battlefront, invece, i pianeti della Galassia vengono divisi tra le due squadre e chi ha la meglio in ogni mappa conquista il pianeta, fino a controllare l'intera Galassia.

TGM: Nel corso degli ultimi anni abbiamo assistito alla declinazione, da parte di LucasArts, di ogni possibile aspetto del mondo di Star Wars. Non pensate di correre il rischio di inflazionare un marchio pure così forte? Non sarebbe invece preferibile utilizzare la tecnologia che avete a disposizione per sviluppare un titolo differente?

JT: Beh, il mondo di Star Wars è così denso di possibilità che non abbiamo ancora finito di esplorarle tutte. Prendiamo lo stesso Battlefront: nelle fasi iniziali erano state avanzate molte idee che, per diversi motivi, non saranno implementate nella versione finale. Una di queste era di consentire ai giocatori di impersonare gli Jedi, ma alla fine ha prevalso un orientamento diverso, ossia quello di utilizzare la "gente comune" dell'universo di Star Wars: i Ribelli o i Trooper, visto che comunque gli Jedi sono presenti in molti altri prodotti LucasArts. Inoltre non sono presenti scene di combattimento nello spazio, che pure erano state prese in considerazione.

TGM: Il team di sviluppo, i Pandemic, è balzato agli onori delle cronache videoludiche grazie a Dark Rain, un ottimo RTS. L'impressione è quasi che non abbiate voluto sfruttare fino in fondo la conoscenza accumulata con questa esperienza: Battlefront è un gioco completamente differente.

JT: Rispetto a Dark Rain lo è di sicuro, ma molto meno se confrontato con Battlezone, un altro titolo piuttosto interessante...Inoltre il lavoro svolto sull'IA di Dark Rain si è rivelato utile anche per lo sviluppo di Battlefront. Nel corso della mia carriera ho lavorato a giochi appartenenti a generi diversissimi tra loro, ma ogni volta si impara qualcosa di nuovo che poi può essere proficuamente utilizzato per esperienze future.

TGM: Quanto tempo è necessario per sviluppare un gioco come Battlefront?

JT: Non esiste una risposta univoca, dato che alcuni aspetti del gioco sono stati mutuati da esperienze precedenti. Non siamo dovuti ripartire da zero per svilupparlo. Comunque direi non meno di diciotto mesi.

TGM: Un osservatore esterno potrebbe essere indotto a pensare che sia necessario molto meno tempo per sviluppare un gioco come Battlefront. Non c'è la necessità di una trama, sembrerebbe sufficiente realizzare le mappe e i personaggi e poi bilanciare il tutto...

JT: In realtà non è così immediato. Pensiamo al fatto che, nel nostro caso, ad esempio, esistono sei categorie di personaggi moltiplicate per quattro fazioni e che ognuna di esse ha a disposizione dalle due alle tre armi. Questo implica un lungo lavoro in termini di effetti grafici e di bilanciamento; pensiamo poi ai veicoli... ci vuole tempo per modellare e animare gli oltre quindici mezzi presenti.

TGM: Sarà possibile in futuro sviluppare giochi online che permettano a utenti PC e utenti console di giocare tra loro indipendentemente dal tipo di piattaforma posseduta?

JT: Abbiamo valutato la questione e tecnicamente sarebbe già fattibile. Si è deciso, comunque, di non implementare questa caratteristica nel gioco.

TGM: Perché?

JT: Innanzitutto volevamo che Battlefront fosse un gioco "per PC" su PC e un gioco "per console" su PS2 e Xbox. Oltre a questo sarebbe stato semplicemente troppo complicato bilanciare il gameplay: pensate solo al problema dei diversi sistemi di controllo. Diversi controller determinano diverse possibilità di azione nel gioco, di fatto giochi differenti. Su PC, per esempio, la visuale di default è la prima persona, su console la terza.

TGM: A proposito, come si spiega questa scelta?

JT: Per un paio di ragioni. Innanzitutto perché

▲ La presenza di veicoli rende il gameplay più coinvolgente e introduce una serie di variabili tattiche di una certa importanza: provate a tirare giù quella bestia a colpi di fucile! (BF)

▼ Un suggestivo primo piano di un soldato imperiale nella battaglia ci permette di apprezzare la realizzazione della vegetazione, davvero convincente. (BF)

riteniamo che il pubblico delle console sia maggiormente abituato a questo genere di visuale; in secondo luogo perché i personaggi sono davvero ben realizzati e crediamo che ciascuno voglia vedere quanto è bello il suo alter ego (ridacchia. ndR). A parte gli scherzi, è sempre possibile passare istantaneamente dall'una all'altra visuale.

TGM: Un'ultima domanda. Dato il genere di gioco, una certa parte della longevità del titolo è legata alla possibilità per gli utenti di creare dei propri MOD. Visto che il motore utilizzato nel gioco è proprietario, pensate di renderlo Open Source in modo da favorire questo processo?
JT: Non abbiamo ancora deciso, in questa fase dello sviluppo, se e come supportare la comunità dei modders.

TGM: Pensavamo che fosse un priorità per voi...
JT: La vera priorità è finire il gioco! Il punto è che il prodotto è della LucasArts e, nonostante sia intenzione dei Pandemic fornire tutto il supporto necessario, la scelta di rendere accessibile il codice dell'engine resta di loro esclusiva pertinenza.

STAR WARS – REPUBLIC COMMANDO

Il secondo gioco di casa Lucas che è stato presentato si riallaccia ancora una volta alla doppia trilogia di Star Wars. Stiamo parlando di Republic Commando, uno shooter basato sul gioco di squadra che ambisce a introdurre qualche elemento di tattica al proprio interno, di cui il Paolone ha già ampiamente trattato nel numero di TGM di Marzo. Vi presentiamo un breve riassunto delle caratteristiche salienti del gioco per poi lasciare la parola agli sviluppatori.
Protagonisti indiscussi saranno i Cloni visti in azione in Episodio II. Il giocatore vestirà i panni (per così dire) del comandante di un'unità composta da quattro cloni dell'esercito della Repubblica, che potranno essere coordinati attraverso un sistema di controllo piuttosto intuitivo, che ricorda vagamente quello visto in Rainbow Six 3. In RC potrete però osare molto di più, in termini tattici: sarà infatti possibile collocare uno dei vostri gregari in posizione da cecchino "camperone" (un po' stile Comunello a CounterStrike, insomma), oppure predisporre imboscate o ancora disporre i vostri comprimari secondo una specifica formazione. Facciamo un esempio: vi imbattete in una porta chiusa. L'interfaccia farà apparire delle sagome stilizzate dei vostri compagni attorno alla porta: uno la apre e gli altri due prendono posizione dietro al gruppo, pronti a fornire fuoco di copertura o a lanciare una granata nel varco. Nella stessa situazione, tuttavia, potreste vedere un'icona vicino al pannello di controllo,nel caso sia possibile manometterlo.

"UNA DELLE POSSIBILITÀ CHE IN EFFETTI CI HA PIÙ INTRIGATO DI REPUBLIC COMMANDO È STATA QUELLA DI PORTARE ARIA NUOVA NELLA TRADIZIONE DI FRANCHISE DI STAR WARS" ***STEVE MATULAC PRODUCER DI REPUBLIC COMMANDO***

In ossequio al realismo che pervade il titolo (diciamo così...) potrete equipaggiare al massimo due armi per volta, o, nel caso di un fucile, una sola. Gli scenari vi consentiranno comunque piacevoli variazioni sul tema, mettendo a disposizione postazioni fisse di fuoco in grado di sbaragliare qualsiasi avversario. Ancora una volta potreste preferire delegare questo compito a uno dei vostri sottoposti: l'interfaccia, se è possibile, vi segnalerà questa opportunità.
Il gameplay sembra essere impostato su un mix di azione e tattica in cui la prima gioca ancora la parte del leone: tuttavia, la possibilità di curare i vostri Trooper, ad esempio, non deve essere sottovalutata, come pure quella di concertare le azioni assieme ai vostri compagni. Per ulteriori dettagli vi rimando all'intervista con Steve Matulac, condotta con la solita professionalità dall'inossidabile Silvestro.

LA MODALITÀ PADRONE DI MONDO

La struttura del Conquest Mode ricorda fortemente Risiko: i giocatori scelgono una squadra in cui arruolarsi, quindi, di volta in volta, viene sorteggiato un ruolo: difensori o attaccanti. Mentre questi ultimi godranno di un qualche vantaggio strategico, i difensori avranno la possibilità di scegliere il terreno dello scontro, preferendo verosimilmente pianeti la cui conformazione garantisca un vantaggio alla propria fazione. Ogni battaglia vinta garantisce alla squadra il possesso del pianeta teatro dello scontro e un bonus specifico per ogni locazione. Lo scopo del gioco è quindi quello di estendere la propria influenza sul maggior numero di pianeti, in modo da controllare, alla fine, l'intera Galassia. I bonus, che saranno disponibili fino alla fine della partita, garantiscono generalmente un consistente vantaggio a chi li utilizza e spaziano dalla possibilità di recuperare energia (un classico) a quella di avere al fianco in battaglia per un tempo limitato nientemeno che Luke Skywalker o Darth Vader.

QUATTRO CHIACCHIERE SU REPUBLIC COMMANDO

TGM: Republic Commando ci è sembrato un prodotto piuttosto originale, nel senso che

▲ Gli effetti di luce promettono meraviglie, anche grazie alla presenza di armi laser: credo che questa foto sia eloquente, in proposito. (RC)

▼ Le ambientazioni sembrano piuttosto buie, probabilmente per esaltare la spettacolarità degli scontri a fuoco. (RC)

"REPUBLIC COMMANDO È STATO PENSATO COME UNA SORTA DI PONTE TRA L'EPISODIO DUE E IL TRE"
STEVE MATULAC

l'introduzione di una certa componente strategica riesce a differenziarlo dai prodotti dello stesso genere attesi nei prossimi mesi.

Steve Matulac: Una delle possibilità che in effetti ci ha più intrigato di Republic Commando è stata quella di portare aria nuova nella tradizione di franchise di Star Wars inaugurata dalla LucasArts molti anni or sono. Il nostro team ha, tra l'altro, una precedente esperienza per quanto riguarda gli shooter in soggettiva con questa ambientazione: fummo noi a sviluppare, ormai dieci anni fa, Dark Forces. L'introduzione della componente strategica contribuisce certamente a fare di RC un prodotto innovativo, come pure l'utilizzo dei cloni, che credo abbiano colpito tutti nelle sequenze finali del secondo film della saga per la loro stupefacente organizzazione.

TGM: Il processo di restyling che i Trooper hanno subito ha dato buoni effetti: sono decisamente più "cool" che nella versione originale. Ciononostante, non pensi che siano comunque piuttosto anonimi, che un giocatore fatichi nell'immedesimarsi con personaggi del genere?

SM: Abbiamo cercato di rendere i personaggi più imponenti, aumentando la massa muscolare dei Trooper e introducendo delle variazioni nella corazza che, secondo noi, dovrebbero avere l'effetto di renderli più carismatici. Si tratta, però, sempre di personaggi piuttosto anonimi, ma per una precisa scelta: in RC non si impersona un eroe, ma si è parte di una squadra. Un'eccessiva personalizzazione avrebbe spostato l'attenzione dei giocatori dal team di cui fanno parte ai singoli componenti, mentre il nostro proposito è di lasciare che RC sia, soprattutto, un gioco di squadra.

TGM: Capisco, ma pensa al film SWAT: vengono narrate le vicende di una squadra, ma ogni elemento è fortemente caratterizzato. Lo stesso accade in molti giochi. Pensa a Knights of the Old Republic, per esempio: è un RPG in cui si controlla un team di personaggi, ma ciascuno di essi è profondamente caratterizzato...

SM : In apparenza sono tutti uguali, ma per distinguerli abbiamo introdotto alcune leggere differenze nel tono di voce, in modo che "suonino" diversamente. Per il resto sono effettivamente tutti identici, sia come aspetto che come abilità: non esistono ruoli definiti. Questo risponde però a due esigenze precise: da un lato dobbiamo tenere presente che ci troviamo di fronte a un esercito di Cloni, quindi identici per definizione; in secondo luogo così facendo si evita che il giocatore si preoccupi troppo di non perdere elementi vitali al completamento della missione: ogni unità della squadra è multi-funzionale, e tutte sono, in ultima analisi, sacrificabili.

TGM: Costruire una trama con dei Cloni come protagonisti è più semplice del normale? Intendo dire che non ci sono dialoghi o sfumature psicologiche...o al contrario, proprio per questo motivo, è più complicato?

SM : Non è mai stata una nostra priorità creare, con RC; un gioco fortemente imperniato sulla trama. Direi che il centro del gameplay sia piuttosto il combattimento e l'interazione con gli altri membri della squadra. Questo non significa che non esista una progressione nel gioco: c'è una modalità "campagna" che tiene unite le diverse missioni tra loro.

TGM: Da un punto di vista temporale, come collocheresti questo gioco all'interno della saga?

SM : Direi che RC è stato pensato come una sorta di ponte tra l'Episodio Due e il Tre.

TGM: Avete mai pensato di sviluppare videogame in qualche modo complementari alla serie cinematografica? Mi viene in mente il caso di Matrix... Non credi che RC avrebbe potuto essere un'occasione per fornire qualche dato in più sulle vicende del secondo episodio e magari qualche anticipazione sul terzo?

SM : Diciamo che la trama di RC si svolge parallelamente alle vicende narrate nel secondo film e svela alcuni retroscena che nella pellicola non venivano chiariti. Inoltre, costituisce il prologo del terzo episodio. In altre parole, è "propedeutico" al film... posso dirvi che la fine del gioco coinciderà con l'inizio di Episodio III.

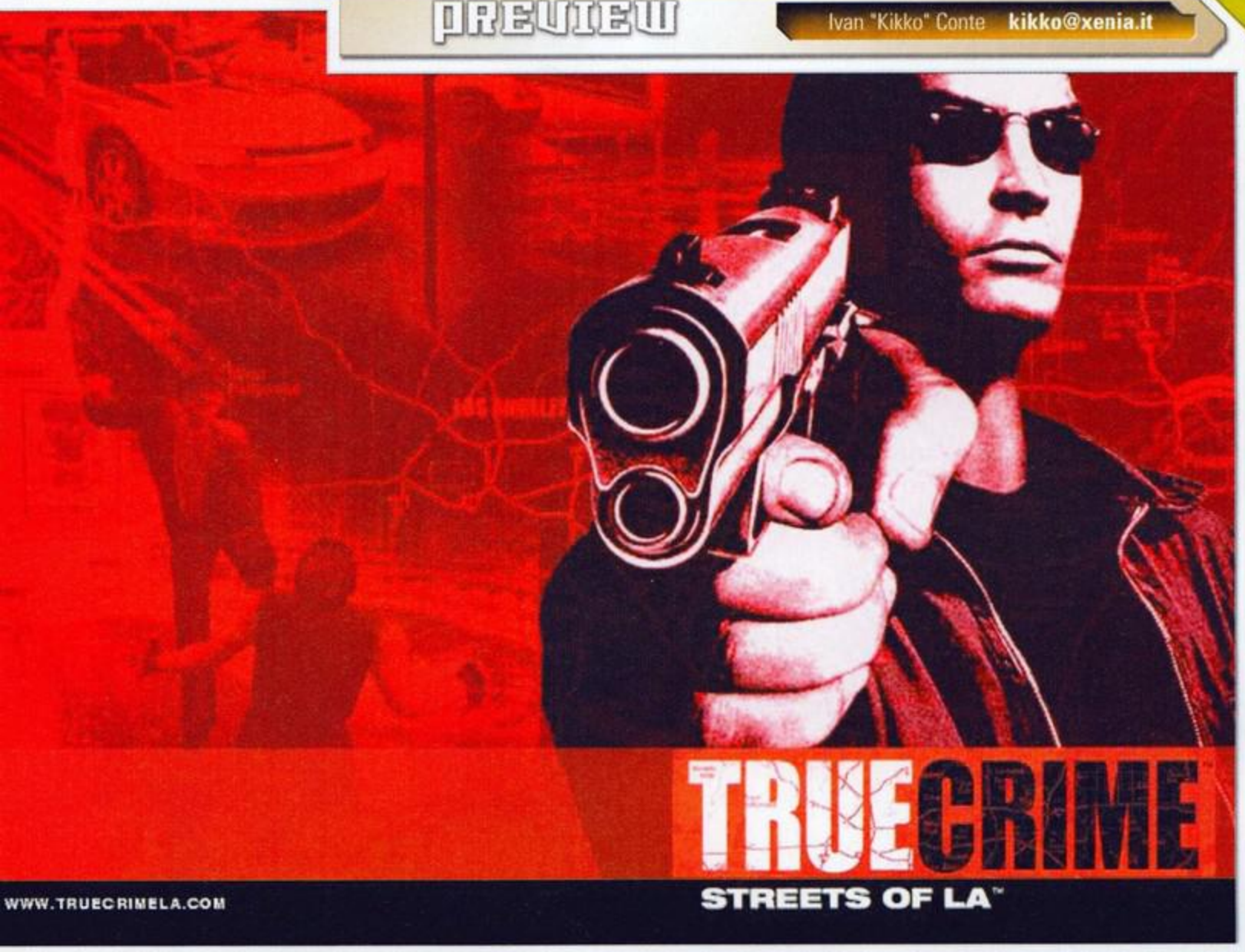
▲ Un tipico esempio di come sia possibile coordinare la propria squadra per ottenere, in questo caso, il presidio di un varco. (RC)

▼ La cura riposta nella realizzazione dei modelli tridimensionali lascia veramente senza parole... (RC)

TRUE CRIME: STREEST OF L.A.

PREVIEW

Ivan "Kikko" Conte **kikko@xenia.it**



SVILUPPATORE
Luxoflux

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
fine maggio

SITO
www.truecrimela.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

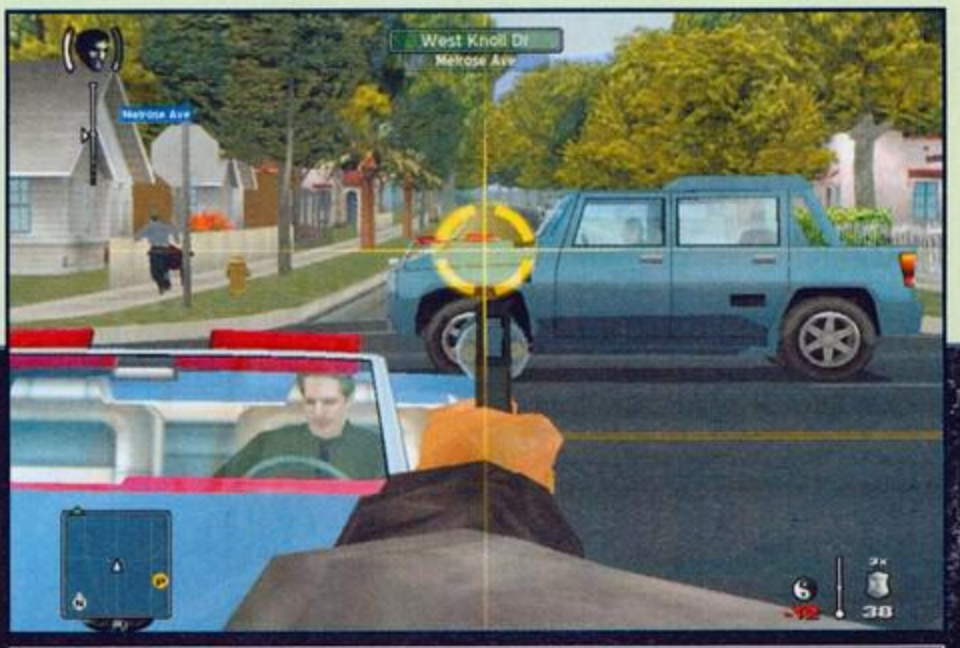
Vuoi sapere la data precisa d'uscita di True Crime? Consulta la Lista della Spesa su TGM Online!

True Crime, ovverosia pragmatismo allo stato puro. Qualcuno molto antico e alquanto saggio l'avrebbe definito così: "Non conta il colore del gatto, conta che faccia bene il suo mestiere: acchiappi il topo!". Quel tizio era Confucio...

Dopo GTA, il deserto! Mi sarei aspettato, visto il clamoroso successo dei due titoloni Rockstar (GTA3 e GTA Vice City, per l'appunto), di vedere il mercato dei videogiochi saturarsi in men che non si dica di cloni e contro-cloni più o meno riusciti degli originali. Il carisma però, lo sapete bene, non ce lo si può certo inventare di sana pianta da un giorno all'altro! Forse molti sviluppatori, visto l'avversario da fronteggiare, hanno compiuto atto di giusta modestia e hanno preferito non intraprendere strade troppo pericolose. In controtendenza ci vanno invece i ragazzi della Luxoflux che, prodotti da mamma Activision, dopo la versione natalizia di True Crime apparsa su tutte le tre console a 128bit, ci sta per regalare a breve anche una versione in formato "deluxe" per noi poveri PCisti della domenica. Lo zio Kikko ha

IL MODELLO DI GUIDA APPLICATO AI VEICOLI SARÀ SPICCATAMENTE ARCADE, COME ERA LECITO ATTENDERSI

▲ Il nonno ha perso la dentiera e noi lo abbiamo aiutato a recuperarla sbattendogli la faccia sul selciato proprio nel punto dove giaceva il suo bel sorriso. E poi non si dica che non siamo bravi poliziotti!



▲ Melrose Avenue. Un criminale al semaforo stava per essere seccato dalla mia Glock, ma il classico pick-up si è intromesso proprio al momento sbagliato. Gli venisse!

UNA CARATTERISTICA ESCLUSIVA DELLA VERSIONE PC SARÀ L'IMPLEMENTAZIONE DI UNA MODALITÀ MULTIPLAYER A QUATTRO GIOCATORI.

provato per voi una beta version pronta all'ottanta percento, e quello che leggerete da adesso in poi altro non è se non il dettagliato resoconto della mia esperienza di gioco.

LUNGO STRADE DIPINTE

"...e le macchine salire in volo lungo il filo, camminavano con il respiro, col pensiero sopra la città!" cantava il buon Ruggeri nazionale qualche tempo fa, in un pezzo che potrebbe essere il dipinto musicale delle atmosfere che si respireranno quando, tra breve, avrete modo di cimentarvi piacevolmente con True Crime (Street Of Los Angeles, il sottotitolo a compendio), vera e propria riproposizione in chiave kitsch di tutta quella serie di polizieschi anni 80/90 alla Bad Boys che tanto impazzavano nelle sale cinematografiche anche solo qualche tempo fa. In effetti lo storyboard è quanto di più scontato ci si possa attendere, con il nostro alter ego Nick Kang che, da buon poliziotto dalle maniere rudi e poco ortodosse, dovrà vedersela ora con la Triade cinese, ora con la mafia russa, ora con qualche delinquentello da strapazzo, il tutto lungo le assolate e trafficate vie della City Of Angels. Parimenti allo schema di gioco già proposto in GTA, quello che ci verrà chiesto di fare sarà decidere se seguire la trama principale affrontando una serie di missioni consequenziali (il cui fallimento non pregiudicherà comunque il proseguo del gioco, semmai ne modificherà il flusso degli eventi), oppure vagare senza una meta precisa lungo le strade della città, magari alla ricerca di crimini da sventare con le buone o con le cattive. Come muoversi agevolmente in una città grande e popolosa quale Los Angeles? Di certo i mezzi pubblici non saranno il mezzo preferito da Nick, il quale potrà requisire a suo piacimento qualsivoglia veicolo gli capiti sotto mano: potenza del distintivo! Scarrozzando un po' qua e un po' là mi son fatto l'idea che il modello di guida applicato ai veicoli sarà massicciamente volto verso una componente spiccatamente arcade. D'altronde affrontare una serie d'inseguimenti mozzafiato, magari con sparatoria annessa, dovendo anche badare a tenere la vettura in asse alla minima sbandata, sarebbe stato forse un po' troppo complesso e avrebbe minato l'immediatezza di cui True Crime si fregia. Ovviamente saranno massicciamente presenti le sezioni di gioco "a piedi" dove affrontare a mani nude, o per mezzo della fedele arma da fuoco, i criminali che si porranno davanti alla nostra strada. Va detto che True Crime lascerà parecchia libertà decisionale su quali possano essere le modalità di risoluzione di un determinato problema. Ad esempio, qualora dovessimo affrontare un malvivente per strada, sarà nostra facoltà decidere se, dopo l'opportuno pestaggio, ammanettarlo e assicurarlo vivo alla giustizia, oppure finirlo del tutto abbassando di un'unità il totale dei cittadini registrati all'anagrafe. Il nostro comportamento, buono o cattivo, determinerà il valore di un parametro che inficerà la trama in alcuni punti (soprattutto nel finale), senza peraltro impedire di poter godere appieno di tutte le feature che il titolo Activision offrirà al giocatore tanto novello che navigato.

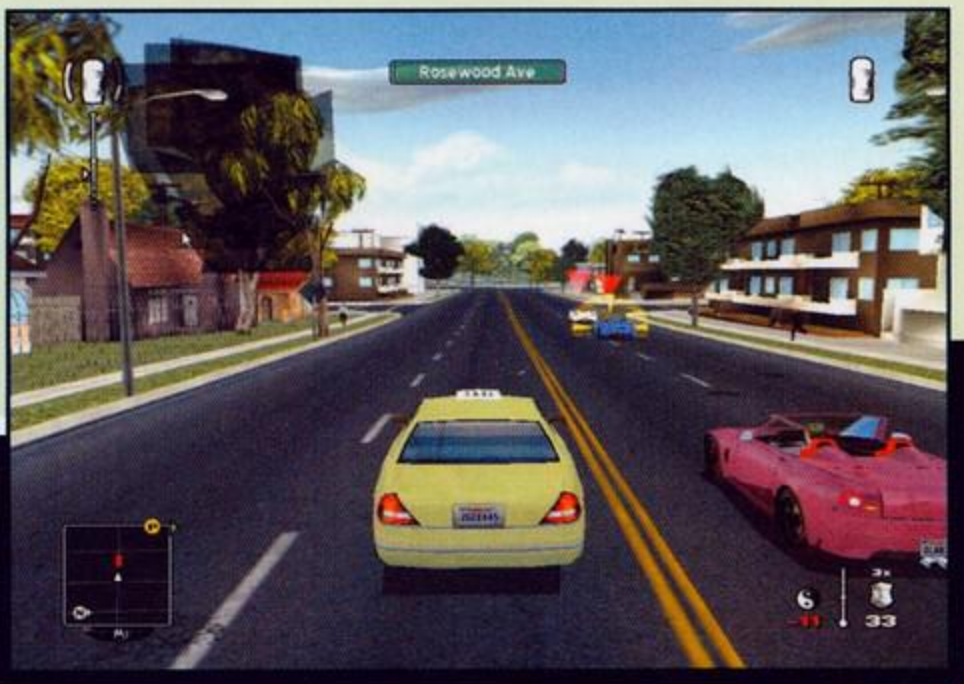
LUXOFLUX, OVVERO I RICORDI CHE NON T'ASPETTAVI

Ammetto in ginocchio sulla mangiatoia di ceci redazionale di aver ignorato l'esistenza della Luxoflux fino al momento in cui mi sono interessato approfonditamente di questa preview. Spulcia di qua, spulcia di là, ho scoperto invero che i ragazzi di Santa Monica (laddove risiede la sede, con tanto di rima!) sono stati autori di uno dei giochi che più mi ha divertito alcuni anni or sono. La Luxoflux è, infatti, artefice tanto di "Vigilante 8" quanto del suo bellissimo seguito "2nd Offence", una sorta di Destruciton Derby armato comparso su PlayStation, Nintendo 64 e Dreamcast. Tra gli altri lavori già pubblicati vi segnalo anche il non proprio riuscitissimo "Star Wars Demolition". Mentre stanno completando le ultime righe di codice del gioco oggetto di questa preview, i ragazzacci californiani sono già al lavoro su un platform/arcade ispirato al seguito di Shrek, che vedrà la luce a brevissimo nelle sale cinematografiche statunitensi. Un bell'esempio di come saltare da palo in frasca senza farsi troppo male!

PULITO E INDOLORE

Addentrarsi in un'analisi puramente tecnica di un beta code è affare rischioso, soprattutto quando si tratta di titoli come True Crime che molti hanno già avuto modo di vedere nelle corrispettive versioni per console. Ma che ci volete fare... il rischio è il mio mestiere e godo nel farlo! Che dire dunque di quanto ho avuto modo di provare in questi caldi giorni primaverili? Beh,

▲ L'irriverenza di Nick si farà sentire fin dalle prime battute di gioco. Guardate come tratta la propria compagna di lavoro... Manco fosse l'ultima delle sguattere!



▲ Gli scontri a fuoco motorizzati saranno certo frequentissimi. Prendere la mira richiederà parecchia pratica!

innanzitutto che dal punto di vista grafico di lavoro ce n'è ancora parecchio da fare per rendere True Crime particolarmente succoso ai nostri occhi! Le sequenze filmate (costruite con lo stesso motore del gioco), così come tutte le sezioni negli interni dei palazzi sono praticamente già belle che finite, e denotano, difatti, una buona cura sia dal punto di vista della qualità grafica delle texture che della fluidità con la quale si muove il tutto. Quello che ho trovato palesemente incompleto è il lavoro che riguarda tutte le sezioni esterne, "on the road". Oltre alla poca varietà di veicoli presenti, si sono palesate notevoli lacune dal punto di vista delle texture dei palazzi. Oltretutto la telecamera, nelle sezioni a piedi e negli scontri a fuoco, tendeva a impazzire spesso e volentieri, andandosene troppo sovente per i fatti suoi. Ripeto che si tratta di una versione ultra-preliminare, ma devo anche segnalarvi come questo difetto fosse presente, anche se in maniera meno manifesta, in tutte le versioni console (e sono quindi un po' perplesso sugli effettivi sforzi compiuti per rendere la versione PC un tantino meno buggata delle pur lodevoli controparti Xbox/PS2/GC). Di contro erano già presenti tutti i sottotitoli della versione italiana, così come tutti i dialoghi in inglese: in entrambi i casi, ci troviamo di fronte a lavori ben eseguiti! Sotto il punto di vista musicale, gli utenti PC potranno beneficiare di tutta una serie di pezzi audio davvero d'eccezione! Già la versione console poteva fregiarsi di una colonna sonora di tutto rispetto (estremamente profumata di hip-hop, funky e qualche pezzo rock), ma l'adattamento che ci aspetta è da Oscar della musica: Alice In Chains, Queensryche, Spineshank, Stone Sour, Static-X, The Donnas, Genitorturers, The Distillers, Killswitch Engage, The Explosion, Mojo Rib, Prototype... ecco solo alcuni dei nomi di gran pregio con i quali avranno a che fare le nostre orecchie girovagando per l'assolata Los Angeles! Un'altra caratteristica esclusiva della versione PC sarà l'implementazione di una modalità multiplayer a quattro giocatori, della quale non abbiamo ancora sufficienti dettagli. L'unica cosa implementata nella versione distribuita alla stampa era il cambio di skin (da sbloccarsi durante le vostre peregrinazioni in single player) inerenti agli altri titoli di punta di casa Activision. Se, come previsto, True Crime dovesse comparire sugli scaffali per metà/fine maggio, dovrebbe essere davvero probabile una recensione nel prossimo numero di TGM. Riuscirà il cavallo imbizzarrito Activision a disarcionare GTA dal trono dei violence/adventure-game, o dovrà invero accontentarsi del ruolo marginale di degna comparsa? Per la risposta a questo e a mille altri interrogativi, un solo grido: stay tuned!

▲ **Bisogna dire che Nick fa a gara col Raffo in quanto a faccia da schiaffi!**

FINTA E CONTROFINTA IN RETE

Una chicca parecchio rallegrante nella quale mi sono imbattuto girovagando nel sito ufficiale di True Crime (per l'URL completo vedete le info affianco all'immagine d'apertura) è il link a un sito parallelo, che potete vedere nello screenshot qui allegato. Il sito in questione non è altro che quello ufficiale dell'EOD (Elite Operations Division) e cioè dell'organizzazione poliziesca di Los Angeles (inventata di sana pianta dai programmatori della Luxoflux) della quale fa parte il protagonista Nick Kang. Quello che più mi ha lasciato divertito è la cura nei particolari messa in ogni riga HTML dai webmaster Activision, i quali hanno fatto di tutto per far sembrare il più reale possibile quello che in realtà tanto vero non è. In questo sito pseudo-ufficiale (www.activision.com/microsite/eoda) potete trovare tutto quello che vi aspettereste d'incontrare in uno qualsiasi dei siti riguardanti le organizzazioni poliziesche. Nella sezione "most wanted", ad esempio, si possono rintracciare i criminali più ricercati nella Los Angeles di True Crime. Una sezione dedicata alla difesa personale, con tanto di video esplicativi, spiega anche al cittadino virtuale più imbranato le basilari tecniche di difesa qualora si dovesse imbattere in un criminale malintenzionato. Divertente davvero, non c'è che dire. In attesa che arrivi la versione finale del gioco, dategli più di un'occhiata!

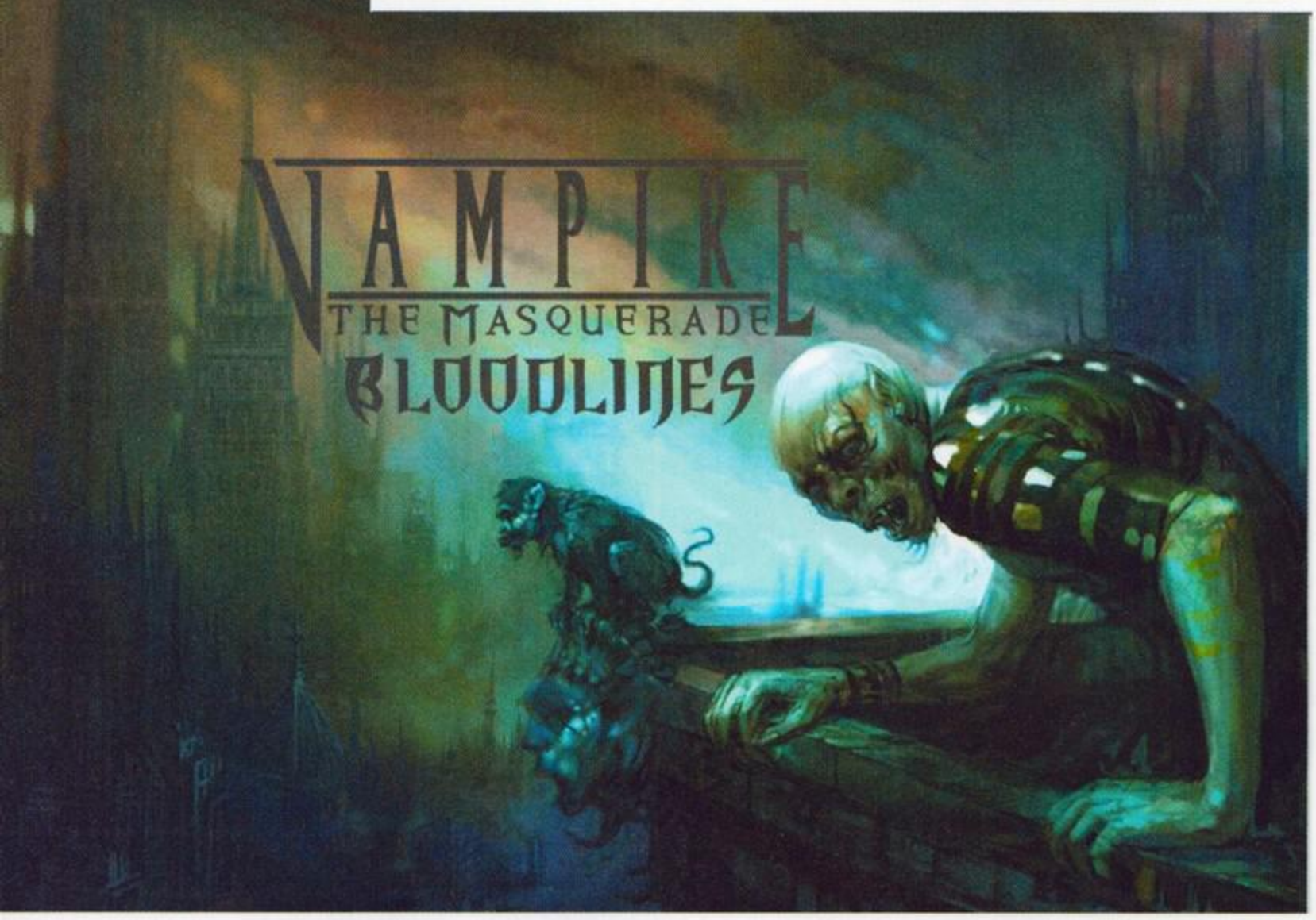
LE SEQUENZE FILMATE DENOTANO UNA BUONA CURA SIA DAL PUNTO DI VISTA DELLA QUALITÀ GRAFICA DELLE TEXTURE CHE DELLA FLUIDITÀ CON LA QUALE SI MUOVE IL TUTTO

▲ Le zone obiettivo saranno indicate sempre da questi giganteschi cilindroni verde smeraldo.

▲ Gli esterni mancano ancora di parecchio dettaglio, come si evince da questo screenshot.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Davide Comunello kylling@xenia.it



SVILUPPATORE
Troika Games

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
2004

SITO
www.vampirebloodlines.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

I nuovi filmati esclusivi di Bloodlines sono reperibili nell'area Download di TGM Online!

Los Angeles incontra il World of Darkness, il vampiro si mischia alle stelline, ai wannabe dello spettacolo, alla povertà e al degrado dei boulevard: sulle campeggianti lettere di Hollywood, si staglia l'ombra degli Immortali...

LeLos Angeles, città nata, vissuta e cresciuta su fondamenta fatte di contrasti, cacofonie sospese tra l'ostentazione di ricchezza e la totale indigenza. I problemi di integrazione dei chicanos e i corpi di ricchi bianchi stesi al sole; il mezzo ghetto di South Central e le spiagge di Santa Monica; Hollywood e il suo studio system e le prostitute dei marciapiedi del centro; Sunset Boulevard e le periferie dove regnano i barboni e le bande armate; l'inferno d'asfalto dei pendolari di "Un giorno di ordinaria follia" e il verde di Beverly Hills. E tutt'attorno, sopra e sotto, per tutti, l'eterna paura del Big One. Come se non bastasse la controversa reputazione losangelina, Troika ha pensato di aggiungere altri elementi di contaminazione per il suo Bloodlines: al calderone di razze e culture, si affiancano nientemeno che i Vampiri e le altre creature della notte, a creare altro scompiglio tutto a beneficio del giocatore.

L'ULTIMA FATICA DEI GENIALI CREATORI DI FALLOUT E ARCANUM AMBIENTA IL MONDO DELLA MASQUERADE NELLE ATMOSFERE NOTTURNE E NEOGOTICHE DI LOS ANGELES

▲ La trama di Bloodlines promette una fitta sceneggiatura, non lineare e in grado di prendere pieghe diverse a ogni partita.

▲ Il motore di Half-Life 2 splende per dettaglio e spettacolarità: non staremo correndo il rischio di apprezzarlo prima su Bloodlines che sull'originale?

L'ultima fatica dei geniali creatori di FallOut e Arcanum ambienta dunque il mondo della Masquerade nelle atmosfere notturne e neo(n)gotiche della metropoli californiana: ispirato al celebre gioco carta e penna creato dalla White Wolf che tanto successo ancora ottiene presso gli amanti del gioco di ruolo, Bloodlines si incarica di apportare molta nuova carne al fuoco per gli adoratori del vampirismo. Da che fu pubblicata l'anticipazione contenuta nello Speciale natalizio sono state svelate altre nuove informazioni sul promettente titolo basato sul motore di Half-Life 2, riportate accuratamente nei box a corredo di questo articolo: continuano a essere fedeli a quanto già promesso l'ibridazione tra meccanismi GdR e quelli dei canonici First Person Shooter, la presa di distanza dal precedente Redemption, le aspettative su una trama molto elaborata e assolutamente non lineare, mentre procede alacremente il lavoro dei programmatori Troika, i quali sembrano essere sempre più vicini al completamento del titolo. Già, lo sviluppo di Bloodlines è così avanzato che Valve, a forza di ritardi, difficoltà e colpi di sfortuna (su cui per bontà d'animo non vogliamo indagare) potrebbe correre il paradossale rischio di vedere sugli scaffali un titolo licenziatario del proprio motore ancor prima che il codice originale di Half-Life 2 sia messo in commercio. Di questo e altro il nostro SS ha discusso oltremanica, in compagnia di due diretti responsabili dell'ambizioso progetto. Lasciamo dunque a lui il compito di fornirvi la relazione dell'incontro!

L'INTERVISTA

A distanza di qualche anno è stato un piacere ritrovarsi a fare quattro chiacchiere con Leonard Boyarsky, Joint CEO e Art Director della Troika Games, che incontrai qualche anno fa a Los Angeles in occasione della presentazione di Arcanum; insieme a lui c'era anche Thaine Lyman, Executive Producer di Activision. Ecco quanto è emerso dai dieci minuti di conversazione previsti dal mio slot.

TGM: Tu e Tim Caine siete diventati famosi proponendo al pubblico giochi di ruolo in isometrica del calibro di Fallout e relativo seguito, oppure di Arcanum. Ora, pur restando nell'ambito del gioco di ruolo, l'impressione che se ne ricava è che stiate scegliendo un approccio più mass-market e meno hardcore gamer. C'è ancora spazio per gli RPG come li abbiamo visti finora, o il futuro sta in approcci in soggettiva alla Bloodlines o Deus Ex?

Leonard Boyarsky: Amo il genere dei giochi di ruolo in ogni sua forma e credo ci sia spazio sul mercato sia per titoli in soggettiva sia per quelli in terza persona. Certo, forse non è più il tempo dei prodotti in isometrica vecchio stampo... vorrà dire che useremo la telecamera mobile in stile Dungeon Siege, ma il concetto resterà lo stesso.

Quanto a Bloodlines, indubbiamente il suo approccio è improntato al raggiungimento di un'audience più vasta, ma nonostante il cambio di impostazione non abbiamo sacrificato nulla della filosofia RPG: di con-

"STIAMO CERCANDO DI FARE UN GIOCO CHE PIACCIA NON SOLO AGLI HARDCORE GAMER, MA ANCHE A CHI NON SI PUÒ ESATTAMENTE DEFINIRE UN APPASSIONATO DI RPG" - *THAINE LYMAN, EXECUTIVE PRODUCER - ACTIVISION*

VIENI E FATTI "ABBRACCIARE"...

Corre gran brutto sangue (perdonate la freddura) tra umani e vampiri, tanto che il multiplayer di Bloodlines si declinerà in scontri "a squadre" (di tutt'altro profilo rispetto al rigorosissimo impianto ruolistico di Redemption, allegato allo scorso numero di TGM). La modalità a più giocatori tenderà infatti ad avvicinarsi ai canoni di un comune FPS, pur mantenendo delle peculiarità fondamentali. Punto di partenza è la scelta di campo iniziale: i partecipanti dovranno esprimere una preferenza sia sulla fazione cui appartenere, sia sui poteri vampireschi e armamentari da portarsi in battaglia; le due opzioni disponibili prevedono la partecipazione alla causa della Camarilla (nelle forme di un rappresentante dei suoi sette clan), oppure della Società di Leopold, organizzazione creata al solo e unico scopo di eliminare la "minaccia" dei succhiasangue dalle strade di L.A. Nel caso di una propensione per le umane sorti, gli adepti leopoldiani potranno disporre di un arsenale adeguato, tra cui segnaliamo mitragliatori, motoimpalatrici ("Dal tramonto all'alba" docet) e fucileria assortita; oltre a ciò, si incaricherà di dar loro un ulteriore apporto la confortante Numina, religione (o anche "superstizione", come gli irriducibili si premuniranno di specificare) che conferirà agli umani poteri speciali in grado di contrastare le Discipline secondo un abbozzato schema di "rock, paper and scissors" (il meccanismo base della morra cinese, in altre parole... ndToSo). Oltre all'organizzazione in team, le partite multiplayer costringeranno i giocatori a portare a termine obiettivi specifici. Il loro conseguimento permetterà di accumulare punti esperienza utili per acquisire nuove abilità o strumenti d'offesa. Molto interessanti, ma al momento ancora oscure, sono infine le dichiarazioni di Troika per quanto concerne le mappe: ognuna di esse dovrebbe essere collegata all'altra da un continuum narrativo, "al fine di creare una storia in grado di svilupparsi durante le sessioni online". Curiosa e interessante ambizione, tutta da verificare e provare sul campo in sede di recensione.

▲ I boulevard di Los Angeles, locazione senza dubbio affascinante e sinistramente vicina alla Rice e alle atmosfere del suo "La Regina dei Dannati".

▲ Un Nosferatu: in Bloodlines, oltre a licantropi e ad altre aberrazioni, ci si dovrà scontrare anche con alcuni consimili, in accordo con le proprie scelte di campo.

"ANCHE SE SI SCEGLIE DI MASSIMIZZARE L'EFFICACIA DELLE ARMI DA FUOCO, CI SARANNO COMUNQUE DELLE SEZIONI IRRISOLVIBILI CON LA FORZA BRUTA" - *THAINE LYMAN*

seguenza, il gioco piacerà anche ai fan di Fallout o di Arcanum.

TGM:La domanda sorge spontanea: il passaggio dalla terza persona isometrica alla visuale in soggettiva nasce solo da esigenze di mercato o rappresenta anche la voglia, da parte vostra, di cimentarvi con qualcosa di diverso?
LB: Senz'altro desideravamo realizzare un gioco che rappresentasse una sfida per noi stessi. Che tu sia un artista, un programmatore o un game-designer, l'impulso primario è quello di scoprire i tuoi limiti, fare qualcosa di nuovo. Quando ci è stata data la possibilità di sfruttare il motore di Half-Life 2, abbiamo subito pensato a tutte le cose che avremmo potuto fare e alle idee che avremmo potuto realizzare. Le considerazioni sul mercato, in quel momento, non ci hanno neanche sfiorato. Detto ciò, ammetto che mi piacerebbe essere un tipo più freddo e più orientato al business (ride).

TGM:Lascia stare, preferisco che tu sia così piuttosto che il contrario!
Thaine Lyman: Vorrei aggiungere che non è affatto nostra intenzione escludere gli hardcore gamer dall'esperienza di Bloodlines. Semplicemente, stiamo cercando di fare un gioco che piaccia non solo a loro, ma anche a chi non si può esattamente definire un appassionato di RPG. Sinora ci sono sempre stati i fan degli sparatutto in soggettiva e quelli dei giochi di ruolo, abituati da sempre ad avere prodotti che puntavano su caratteristiche diverse: i primi si dedicano spesso a videogame facili da padroneggiare, con un'ottima grafica ma alla fin fine dotati di una componente narrativa piuttosto carente, dove l'unica varietà consiste nel passare da un livello all'altro sparando a tutto quanto appare su schermo. Dall'altra parte della barricata abbiamo gli appassionati di RPG, che sono soliti confrontarsi con una trama più complessa, lunghe fasi di esplorazione e con la possibilità di determinare la crescita e l'evoluzione del proprio alter ego, salvo poi trovarsi di fronte a un prodotto carente dal punto di vista tecnico.

▲ **Consueti simboli pagani per l'antro di un Anziano, nascosto sotto le fondamenta di una Los Angeles del tutto inconsapevole delle vicende degli Immortali.**

Con Vampire: Bloodlines non vogliamo che queste persone si trovino a dover operare ancora una volta una scelta tra queste due alternative; piuttosto, preferiamo accorpare tutto ciò che può essere di gradimento all'interno di un solo videogame.

TGM:Guardando la presentazione di Bloodlines, ammetto di aver trovato molte similitudini con Deus Ex. Alcune delle abilità che si posso acquisire col tempo in questo Vampire sono simili a quelle ottenibili mediante i Biomod presenti nel gioco della Ion Storm. Il tutto, ovviamente, senza dimenticare

VIENI E FATTI "ABBRACCIARE"...

Il momento iniziale nella carriera di ogni vampiro è il passaggio da miserabile umano a Figlio dell'Abbraccio. La terminologia ha ben poco a che vedere con melliflue e patetiche effusioni, e altro non è che la topica e rocambolesca entrata nel mondo dei vampiri da parte di alcune delle loro vittime. Nella felice e fortunata occasione, il soggetto non solo metterà acuminati denti canini, ma svilupperà pure quelli che sono i Tratti specifici di ogni creatura della notte: Bloodlines preleva i contenuti e le informazioni dal gioco White Wolf, suddividendo le caratteristiche vampiresche in tre reparti specifici, quali Attributi, Abilità e Discipline. I primi riguardano il potenziale naturale di ogni vampiro: se il Brujah fa della forza bruta la sua arma principale, un Ventrue sarà dotato di grandi capacità mentali. Le Abilità sono invece suddivise in Talenti, Skill e Conoscenze: a ognuna di queste categorie si possono ricondurre una quindicina di qualità come Sotterfugio, Hacking, Finanza (?!), Combattimento e svariate doti atletiche. Infine, non mancano le famose Discipline, vero tratto distintivo dei vampiri: dalla Dominazione (utile per plagiare menti deboli e ricondurle alla propria volontà) al controllo di animali, da Protean (la possibilità di alterare le proprie sembianze) alla Taumaturgia (manipolazione di sangue altrui e arti arcane), ognuno di questi poteri concorre a incrementare il potenziale dell'immortale. Con l'aumentare dei punti esperienza, Bloodlines demanda ogni scelta all'accortezza e allo stile dell'utente: un ottimo sistema per diversificare ogni sessione di gioco!

▲ **Mix ambizioso di caratteristiche FPS e GdR, Bloodlines fa dell'ibridazione tra generi il suo punto di forza.**

▼ **Bloodlines consente di conciarsi come meglio si crede, sino al limite della decenza e oltre: quanta pateticità in questo dandy improvvisato...**

l'impostazione a metà tra l'FPS e l'RPG cui voi stessi avete appena accennato. Di conseguenza, quanto Deus Ex ha influenzato la vostre scelte?

LB: Posso capire che ci siano delle similitudini tra i due giochi, però siamo convinti di avere insistito sul lato "ruolistico" più di quanto non abbia fatto Deus Ex. In quest'ultimo spesso si preferisce ricorrere all'azione (non sono completamente d'accordo con questa affermazione, ndSS) mentre in Vampire si possono scegliere approcci totalmente diversi anche per la stessa missione. L'esempio del livello di Santa Monica che vi abbiamo mostrato ieri sera (al party di presentazione, ndSS) credo sia eccellente per dimostrare quanto sostengo.

TL: Vorrei aggiungere a quanto detto da Leonard che in Bloodlines, anche se si sceglie di massimizzare l'efficacia delle armi da fuoco, ci saranno comunque delle sezioni irrisolvibili con quell'approccio, a meno che non si ricorra alla ragione. Al tempo stesso, anche investendo tutti i propri punti sulle abilità di persuasione, comunque non si potrà terminare il gioco senza sparare un solo colpo. Questo per dire che il nostro non è un titolo dove, intrapresa una strada, si prosegue lungo una sorta di sentiero predefinito, ma una realtà che stimolerà il giocatore a provare sempre nuovi approcci. Da questo punto di vista, non credo ci siano in circolazioni giochi paragonabili a Vampire: Bloodlines.

TGM: La consuetudine vuole che vuole che le software house prima realizzino un motore grafico e poi, sulla base di esso, realizzino anche il videogioco. Il vostro invece è un caso anomalo, dato che state portando a completamento un titolo il cui engine è ancora in fase di sviluppo da parte della Valve. Com'è lavorare in questa condizione?

LB: Fino a qualche mese fa era una situazione piuttosto dura, dato che ci toccava spesso mettere mano a cose che credevamo essere già completate. Ora, fortunatamente, anche il motore di Half-Life 2 è praticamente completo e quindi possiamo dedicarci maggiormente alla rifinitura del nostro gioco. Va comunque detto che la possibilità di lavorare su un motore tanto potente come quello di H-L 2 ripaga di qualunque sforzo.

TGM:Ultima domanda: di solito, quando una software house crea un videogioco usando un motore grafico preesistente, vi apporta sempre qualche modifica, se non miglioria: sta accadendo la stessa cosa anche a voi, oppure l'engine di Half-Life 2 è così "fresco" che non è possibile ancora modificarlo a fondo?

LB: Beh, abbiamo già dovuto apportare delle modifiche piuttosto ingenti. La prima cosa che è stata cambiata è stata l'interfaccia, dato che Bloodlines è un gioco di ruolo e come tale ha delle esigenze diverse da quelle di un FPS. Abbiamo poi arricchito il sistema particellare, dato che avevamo bisogno di più particelle di quelle a nostra disposizione; è stato poi aggiunto un sistema ad albero di dialoghi e, da ultime, sono state infine introdotte le sezioni di combattimento all'arma bianca in terza persona.

Che dire, non male per un gioco che sfrutta un engine ancora in attesa di pubblicazione! Con questa riflessione si chiude così il reportage. Buon proseguimento!

UNA PARATA DI MASCHERE

La Masquerade, codice di condotta che regolamenta la vita dei vampiri appartenenti alla Camarilla, è ben più che un nucleo di direttive e regole da seguire: consente infatti ai sette clan di coesistere con gli umani e ne garantisce la sopravvivenza stornando la morbosa curiosità dei figli di Adamo facendo mantenere agli affiliati un comportamento di basso profilo. La sete di sangue non può certamente essere placata da panacee alternative ai fluidi umani, ma c'è modo e modo di riuscire a procurarsi della merce fresca: insomma, niente piazzate in pubblico, niente schizzi di sangue sui tavolini delle discoteche, niente scontri a fuoco solo per contare il numero di fori di pallottola racimolati, niente balzi prodigiosi per superare gli incolonnamenti in autostrada! In Bloodlines, la Masquerade continua a essere un elemento da tenere in grande considerazione: sarà cura del giocatore evitare che durante la propria missione qualche umano si insospettisca un po' troppo. Nel titolo Troika, la necessità di tenere fede ai dettami della Camarilla si misura grazie a un indicatore collocato in alto a destra dell'interfaccia: quando esso è presente, non si potranno utilizzare Discipline, abilità speciali e si dovrà evitare di "nutrirsi" in maniera spregiudicata o sconsiderata. Logicamente, è possibile contravvenire alle regole, ma con delle penalità e problematiche corollarie da tenere sempre in considerazione, senza dimenticare che le leggi di Murphy valgono anche per gli Immortali... In tutte le altre zone prive del simbolo della Masquerade, si potrà dunque dare fiato alle trombe metalliche del Valhalla senza troppe preoccupazioni. Almeno per i vampiri, la morale e la condotta etica sono semplici: bastano due icone!

"SIAMO CONVINTI DI AVERE INSISTITO SUL LATO "RUOLISTICO" PIÙ DI QUANTO NON ABBIA FATTO DEUS EX" - *LEONARD BOYARSKY, JOINT CEO E ART DIRECTOR TROIKA GAMES*

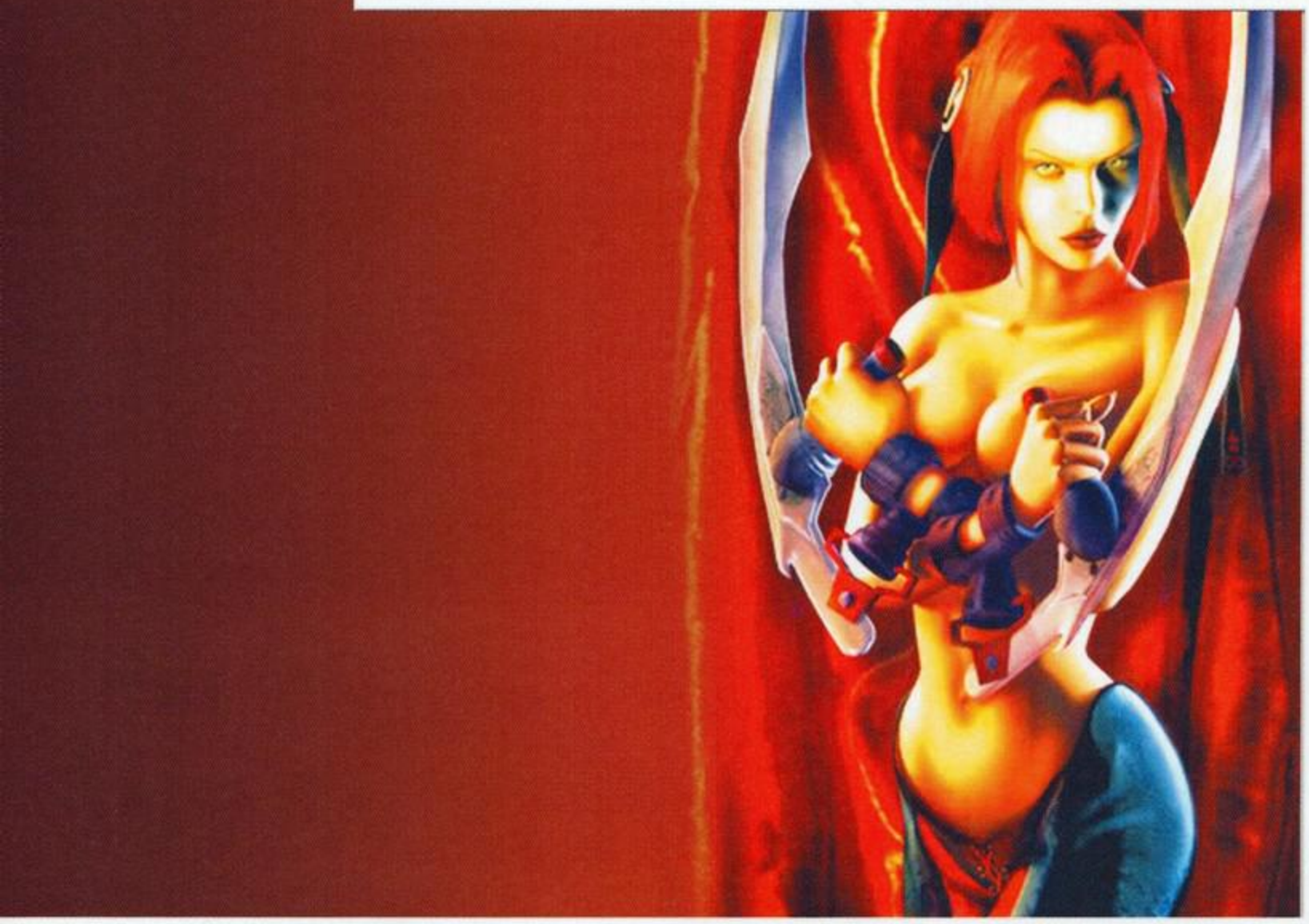
▲ Un Toreador, probabilmente la tipologia di vampiro più appetibile per gli esteti e quella dotata di più grazia e fascino.

▼ La Disciplina Potence è in grado di aumentare esponenzialmente le capacità di offendere a mani nude del vampiro.

BLOODRAYNE 2

PREVIEW

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it; ddf**



SVILUPPATORE
Terminal Reality

PUBLISHER
Majesco

DISTRIBUTORE
Vivendi Universal Games

USCITA
ottobre 2004

SITO
www.bloodrayne2.com/

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Guarda il trailer di BloodRayne 2! Puoi trovarlo nell'area Download di TGM Online!

Ritorna BloodRayne in una nuova versione riveduta e corretta: nuove ambientazioni, nuovi nemici e tante avventure attendono Rayne, la vampira "buona", in questo seguito...

Molti giocatori potrebbero aver facilmente trascurato l'uscita del primo BloodRayne lo scorso anno. La causa non è certo da attribuire alla qualità del gioco in sé, come avete avuto modo di costatare giocando la versione completa allegata a TGM qualche tempo addietro. Il gioco targato Majesco poteva contare su una trama eccitante e su diverse felici intuizioni, oltre che su un comparto grafico di tutto rispetto. Ora, a distanza di qualche tempo, ecco che vengono annunciati altri due "BloodRayne": una pellicola cinematografica e il seguito del videogioco.

LO SVILUPPO DI BLOODRAYNE 2 SARÀ ANCORA UNA VOLTA AFFIDATO ALLE SAPIENTI MANI DEI TERMINAL REALITY

AFFILATE I CANINI

Lo sviluppo di BloodRayne 2 sarà ancora una volta affidato alle sapienti mani dei Terminal Reality e, a differenza del predecessore, sarà ambientato ai giorni nostri, per raccontare una nuova avventura oscura e sinistra piena di vampiri e maledizioni.
Sviluppatori e programmatori si sono impegnati

▲ I Terminal Reality hanno promesso che BloodRayne 2 sarà spettacolare e avvincente, oltre che adrenalinico...

▲ La città sarà teatro delle dieci missioni che compongono la trama, ma non aspettatevi di vistarla solo di notte, anzi...

in modo da migliorare il titolo originale in ogni direzione, così da rendere il seguito ancora più adrenalinico e portare il marchio BloodRayne un gradino più in su.
Molti giocatori potrebbero non avere familiarità con i personaggi e interpreti, ma considerando la trama, fortemente romanzata, tutto quello che serve per entrare nel mondo di BloodRayne sono solo poche informazioni riguardo la protagonista. Nata dall'unione di un vampiro e un essere umano, Rayne possiede tutti i poteri e le maledizioni del suo lato vampiresco, tra cui spicca la necessità di nutrirsi di sangue e l'impossibilità di uscire alla luce del sole. Nonostante i nemici che si trova ad affrontare, questa bella e letale creatura riesce a mettere in fuga anche il più temibile avversario grazie alle sue doti acrobatiche unite al suo morso letale: in pratica si avventa sul nemico, lo atterra e lo immobilizza con le sue doti fisiche e infine si accanisce sulla giugulare delle sue prede, succhiando il sangue per uccidere i malcapitati e recuperando contemporaneamente energia vitale. Ma questa non è l'unica opzione a disposizione di Rayne: la sua gamma di poteri crescerà a mano a mano che "ruberà" l'essenza vitale dei nemici.

NATA DALL'UNIONE DI UN VAMPIRO E UN ESSERE UMANO, RAYNE POSSIEDE TUTTI I POTERI E LE MALEDIZIONI DEI SIGNORI DELLA NOTTE

▲ **Come nel primo BloodRayne, i combattimento sono il fulcro del gioco: armi da lancio, da taglio, pistole, calci, pugni... E dire che una volta i vampiri si accontentavano di paletti di frassino e acqua santa!**

La nostra anti-eroina del mondo soprannaturale questa volta dovrà usare i suoi poteri per sconfiggere gli adepti di Kaegan, defunto creatore di una sostanza chiamata "The Shroud" capace, se rilasciata, di inibire l'effetto letale del sole sulle creature non-morte. Solo Rayne può frapporsi tra l'umanità inconsapevole del pericolo e le armate vampire, e lo farà durante le 10 missioni che racconteranno l'intera vicenda.

PIÙ VASTO

Come detto in precedenza, BloodRayne 2 espanderà le caratteristiche distintive del suo predecessore e, in particolare, le acrobazie e i poteri soprannaturali. Ci saranno cioè nuove opzioni a disposizione dei giocatori, a partire dal sistema avanzato di combattimento corpo a corpo, che prevede combo e mosse speciali. Gli scontri, poi, sfrutteranno ogni elemento del background, dai muri alle ringhiere, passando per staccionate e compagnia bella.
Tutto questo è possibile grazie all'utilizzo di una versione modificata dell'Infernal Engine, motore in grado di gestire i nuovi ambienti della gigantesca città in cui si svolgerà l'avventura e contemporaneamente rendere giustizia ai numerosi poteri soprannaturali, alle animazioni ottenute grazie al motion capture e alla dettagliata fisica dei corpi. I Terminal Reality hanno lavorato su questa nuova tecnologia proprio per rendere ancora più vari e dinamici i combattimenti, e non stentiamo a credere che le oltre trentacinque differenti combinazioni d'attacco (che generano risultati differenti a seconda della parte del nemico colpita) non possano creare situazioni diversificate.

REALTÀ TERMINALE

Per i meno informati, BloodRayne 2 è solo l'ultimo progetto in ordine di tempo dei Terminal Reality. Sviluppatori di lungo corso, i TR si sono presentati nel settore videoludico parecchi anni addietro con titoli come Monster Truck Madness o Hellbender, giochi che se non hanno lasciato il segno come capolavori irrinunciabili di sicuro hanno impresso ai loro progetti quella caratteristica innovativa che ancora oggi li contraddistingue: come definire altrimenti un titolo di corse multiplayer sviluppato all'alba del 1997? Il vero successo per il gruppo comunque arriverà solo qualche anno dopo, con la prima esperienza nei campo delle avventure tridimensionali: è la volta di Nocturne, romanzo noir che si impone all'attenzione dei giocatori per la complessità del sistema di gioco e per le innovazioni tecnologiche che coinvolgono l'aspetto grafico. Dopo questo exploit sembra proprio che le atmosfere oscure e macabre abbiano lasciato il segno sui TR, visto che i progetti più recenti li hanno visti alle prese con l'universo di Blair Witch Project (di cui hanno curato il primo episodio) e con il primo BloodRayne. Il pedigree, insomma, è di tutto rispetto...

▲ **Rayne, grazie alla sua agilità, potrà sfruttare gli elementi dello scenario durante i combattimenti...**

▲ **Tra le tante abilità di Rayne c'è anche quella di sfruttare corrimano e ringhiere: non sarà Tony Hawk ma se la cava, la ragazza secolare...**

UN QUADRO COMPLESSO

Le prime immagini di BloodRayne sicuramente aiutano ad attirare l'attenzione, ma solo intuendo la sua natura di gioco d'azione è possibile avere un quadro completo di quello che i programmatori ci stanno preparando.

Un cast incredibile di personaggi, molti di più rispetto al predecessore, insieme all'alta qualità del motore grafico promettono davvero grandi cose. Grazie al motion capture le animazioni sono fluide e credibili, ma su questo non c'erano dubbi: l'Infernal Engine deriva, infatti, dal motore grafico originale di Nocturne, e come nel titolo che aveva per protagonista "Lo Straniero", l'attenzione per i personaggi è totale. La tecnologia elaborata dai TR ci viene spiegata direttamente da Geoff Hill, sviluppatore del team, con queste parole: "Abbiamo speso molto tempo sviluppando una quantità enorme di animazioni, ma la vera peculiarità del nostro sistema è che le transizioni da un'animazione e all'altra non sono solo "assistite", ma vengono letteralmente fuse e mescolate in tempo reale dal motore, consentendo ai nemici, ad esempio, di sparare mentre indietreggiano o saltano per nascondersi dietro a un riparo".

▲ **Sexy e conturbante, la nostra protagonista sembra avere le carte in regola per diventare un personaggio di successo: sarà per questo che è in cantiere un film su di lei?**

Chi ha giocato al primo BloodRayne si renderà conto all'istante di come ogni singolo aspetto del gioco sia stato migliorato e ripensato in questo seguito. Persino l'elemento "gore" del gioco, con smembramenti vari, oltre alla lista di armi e le qualità innate di Rayne, per non parlare del sistema di combattimento descritto in precedenza, dovrebbero convincere anche i più scettici. Ma non è ancora tutto: le ambientazioni della Germania nazista presenti nel primo capitolo hanno lasciato il posto alla città contemporanea, è vero, ma l'attenzione dei programmatori tra le interazioni tra ambiente e personaggi è rimasta invariata e, anzi, grazie ai numerosi miglioramenti ora l'impressione è che background e personaggi abbiano una migliore e più forte sinergia. I TR sono particolarmente fieri delle loro ambientazioni, e in particolare del fatto che queste siano completamente modificabili durante i combattimenti, con muri ed oggetti che possono essere distrutti nella maggior parte delle situazioni.

VAMP(IRI) E PROIETTILI

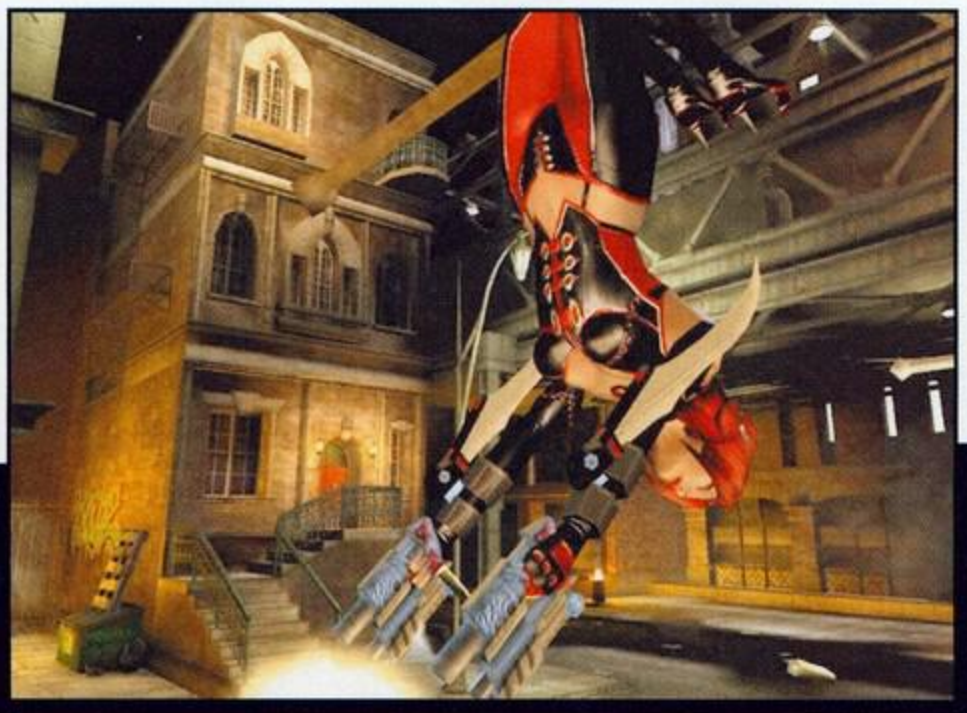
Il fascino dei non-morti per eccellenza, i principi della penombra, i pallidi araldi del male pronti a saltare fuori dalle loro macabre tombe a ogni tramonto per succhiare il sangue dei mortali, sembra vivere negli ultimi anni un momento di particolare vigore, anche se a beneficiare di questa nuova ondata di interesse non sono più i personaggi complessi e a tratti romantici che Coppola ha rappresentato in una delle più celebri trasposizioni del principe Dracula, ma i nuovi guerrieri della notte, combattivi e agili, pronti tanto a infilare i canini nelle giugulari quanto a sciorinare mosse di arti marziali. Sul grande schermo basterebbe la Peta Wilson della Lega degli uomini straordinari o forse il personaggio che più ha tratti in comune con la protagonista di BloodRayne 2, quel Blade già due volte protagonista di lungometraggi (e del quale è atteso un terzo capitolo entro il prossimo anno): anch'egli "mezzosangue", anche lui guerriero metropolitano, unico capace di difendere i mortali dalle minacce del popolo della notte, anche lui pronto a usare calci, pugni, pistole e punteruoli per avere la meglio sui nemici...

NON LASCIATEVI INGANNARE

Anche se l'impressione generale potrebbe lasciare intendere che BloodRayne 2 sia solamente un gioco di puro combattimento, forse questa volta ci dovremo ricredere: grazie alla caratterizzazione forte, alla trama piuttosto intrigante e alle ambientazioni che ci attendono, potremo trovarci di fronte una nuova eroina, pronta a trasportarci nella sua oscura e malvagia dimensione. Scopriremo ancora più cose su di lei e sulle sue avventure nei prossimi mesi, quando finalmente avremo nuove informazioni e qualche assaggio di questo nuovo progetto.

OGNI SINGOLO ASPETTO DEL GIOCO È STATO MIGLIORATO E RIPENSATO IN QUESTO SEGUITO

▲ **I nemici che affronterà la nostra Rayne saranno mostri e vampiri di varia natura: chi sia questa conturbante e tatuata creatura non mi è concesso saperlo, però...**

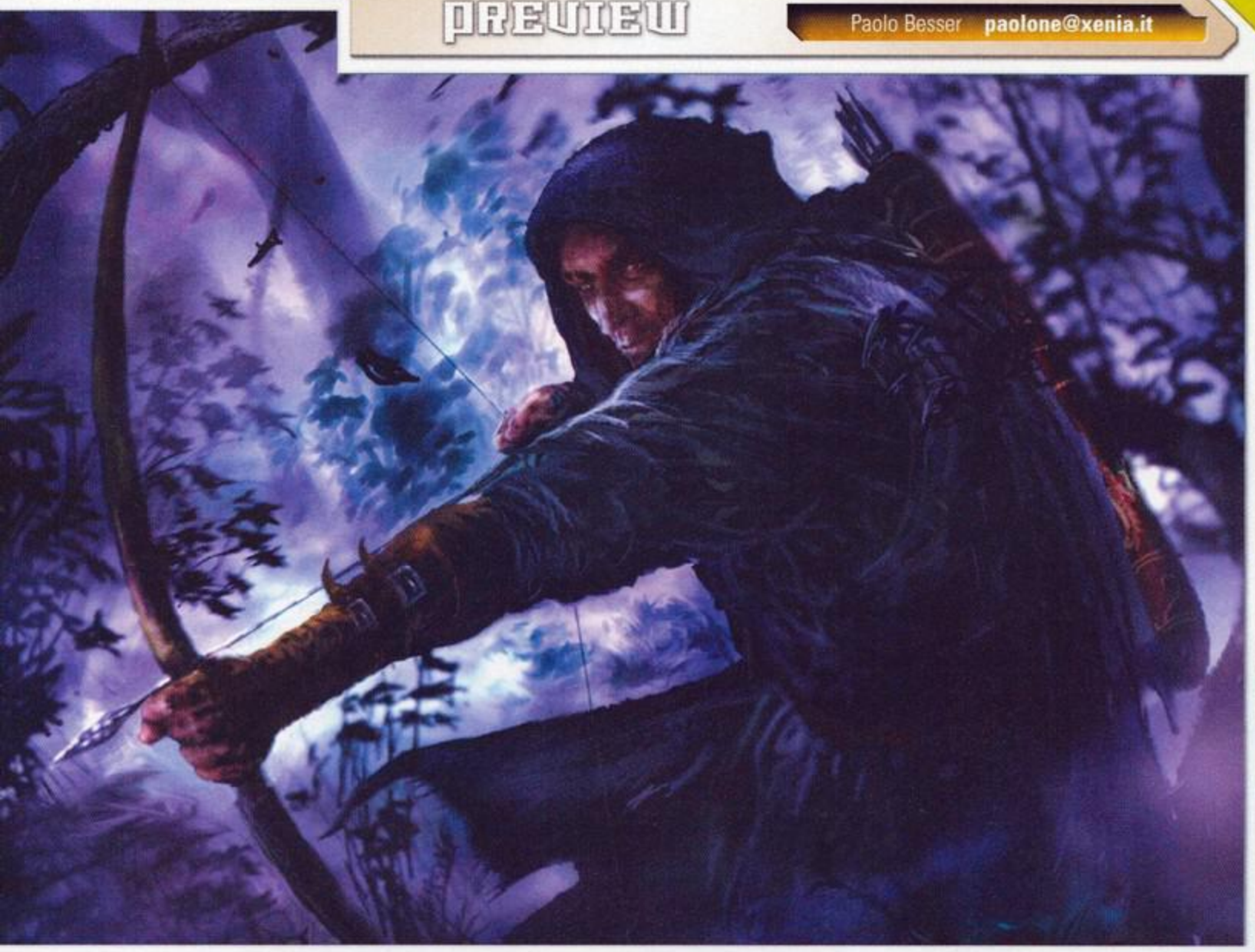


▲ **Come nel primo capitolo, le acrobazie e i gesti atletici di Rayne saranno la sua risorsa primaria in combattimento.**

THIEF - DEADLY SHADOWS

PREVIEW

Paolo Besser **paolone@xenia.it**



SVILUPPATORE
Ion Storm

PUBLISHER
Eidos

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
Giugno 2004

SITO
www.thief3.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

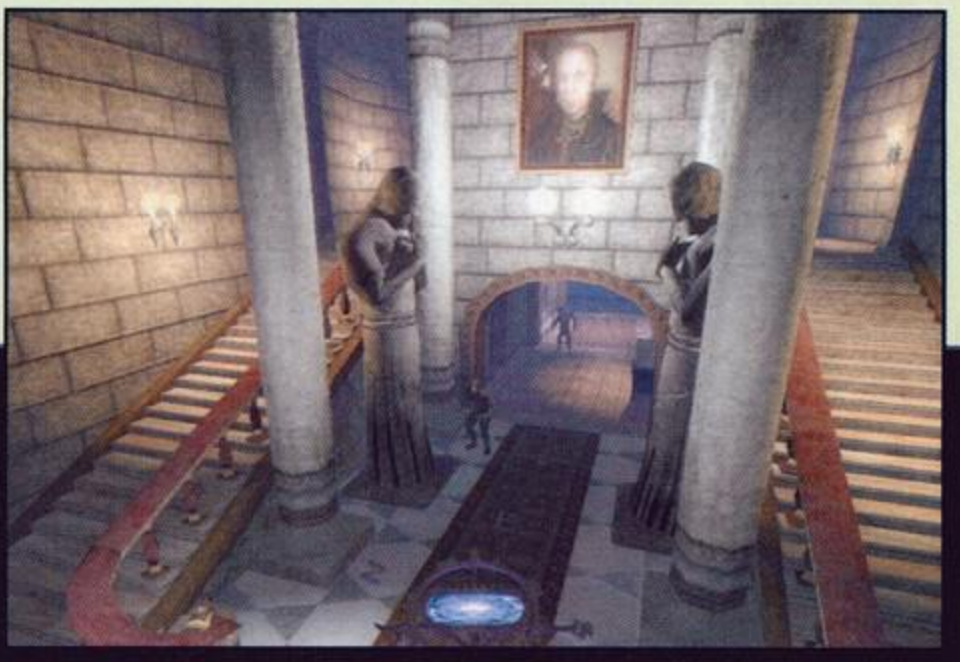
Vuoi avere altre news su Thief? Visita TGM Online!

Sono passati cinque anni dal primo episodio di Thief, un gioco a suo modo rivoluzionario. Nel frattempo, è capitato di tutto: dal successo del secondo episodio al fallimento della casa sviluppatrice (Looking Glass). Garrett, nonostante tutto, tornerà presto sui PC di tutto il mondo, grazie alla Ion Storm.

Thief è, senz'ombra di dubbio, uno dei cosiddetti "nomi sacri" dei videogiochi. Il primo episodio, uscito esattamente cinque anni fa, portò su PC il concetto di "stealth game", che sulle console aveva già fatto proseliti con Metal Gear, adattandolo però ai gusti dell'informatico medio e sfruttando adeguatamente l'hardware a disposizione. Il personaggio principale spariva dunque dallo schermo e la visuale diventava in soggettiva, rendendo quindi più difficile e spettacolare la ricerca di zone buie in cui muoversi per non essere visti. Thief, inoltre, aveva una bellissima trama, che non avrebbe sfigurato neppure in un'avventura grafica, e si concedeva alcune piccole delicatezze tecniche come l'illuminazione dinamica e l'impatto acustico dei materiali, intendendo con quest'arzigogolata espressione la capacità di emettere rumori diversi camminando su una superficie di legno sospe-

THIEF È, SENZ'OMBRA DI DUBBIO, UNO DEI COSIDDETTI "NOMI SACRI" DEI VIDEOGIOCHI: IL PRIMO VERO STEALTH GAME PER PC

▲ Per evitare le guardie più pericolose, a volte, è sufficiente studiare le loro ronde e muoversi di conseguenza.



▲ Il gusto per gli arredi è eccezionale, ma non è il caso di perdersi in visite turistiche: la guardia là dietro ci ha visti, e presto arriveranno i rinforzi!

SE I PRIMI DUE THIEF SOMIGLIAVANO UN PO' A QUAKE, QUESTO SEMBRA MOLTO DI PIÙ TOMB RAIDER O SPLINTER CELL, ALMENO COME GRAFICA...

sa nel vuoto, su un pavimento in muratura o, perché no, su un campo erboso: il rumore da noi provocato, assieme all'illuminazione del posto, ci avrebbe reso più o meno visibili alle guardie. Il fatto di impersonare un ladro, infine, dava al gioco un fascino tutto particolare. Ingredienti, questi, che un anno dopo sono stati ripresi e sviluppati anche dal seguito, sottotitolato "The Metal Age". Poi, come un fulmine a ciel sereno, la drammatica chiusura degli studios della Looking Glass gettò il panico fra gli estimatori di Garrett, il nostro "ladro gentiluomo": cosa ne sarebbe stato, infatti, del terzo titolo della saga? Per fortuna, lo ha preso in consegna la Ion Storm. E a giugno potremo giocarlo.

SPLINTER THIEF

Era una calda mattinata di fine marzo quando, su invito della Leader Distribuzione, il sottoscritto si è ritrovato a osservare una beta (o, per meglio dire, un'alpha dimostrativa) del gioco, pressoché pronto per uscire su Xbox, ma ancora abbastanza grezzo su PC. La prima cosa che salta all'occhio è il cambio radicale di impostazione, che passa dalla prima alla terza persona. Così, se i primi due episodi di Thief assomigliavano un po' a Quake, questo assomiglia molto di più a Tomb Raider o a Splinter Cell, almeno a livello di impostazione grafica. Certo, è sempre possibile giocare Deadly Shadows in prima persona, esattamente come i suoi predecessori, ma va detto che in questo modo si perdono alcune delle novità più importanti, che riguardano le dozzine di mosse a disposizione del nostro ladro preferito. È veramente uno spasso osservare Garrett infilarsi negli anfratti più bui, abbindolare clamorosamente le guardie passandogli furtivamente alle spalle e, perché no, rubare qualche prezioso oggetto sotto i loro occhi. Inoltre, osservare l'illuminazione direttamente sui vestiti di Garrett rende molto più comodo comprendere fino a che punto siamo visibili o meno, il che certamente non guasta.

▲ **Dallo sguardo, questo soldato non sembra particolarmente felice di vederci...**

IL TECNICO DELLE LUCI

Come al solito, a farla da padrone nel gioco sono le penombre. Garrett dovrà sempre individuare il percorso meno illuminato per muoversi, ma, all'occorrenza, stavolta potrà anche interferire con le luci dell'ambiente, modificandole a piacimento. Con sé, infatti, avrà un arco e alcune frecce speciali: alcune, che nella punta contengono acqua, potranno essere indirizzate alle candele accese, in modo da spegnerle. Altre, con la punta infuocata, svolgeranno un compito esattamente opposto (beh, oddio... le frecce infuocate possono essere usate anche per uccidere le guardie – fra l'altro in modo decisamente scenografico – ma questo è un altro discorso). Poter modificare l'illuminazione delle stanze serve non solo a crearsi delle zone buie in cui muoversi con maggiore tranquillità, ma anche a insospettire le guardie o a spedirle da qualche altra parte. Questa facoltà è davvero molto importante: lo stesso Luke Valentine, producer di Eidos intervenuto nella presentazione del gioco, ne ha fatto uso più volte per mostrare ai giornalisti presenti le meccaniche di gioco. L'impressione, però, è che ne abbia fatto uso un po' troppo spesso.

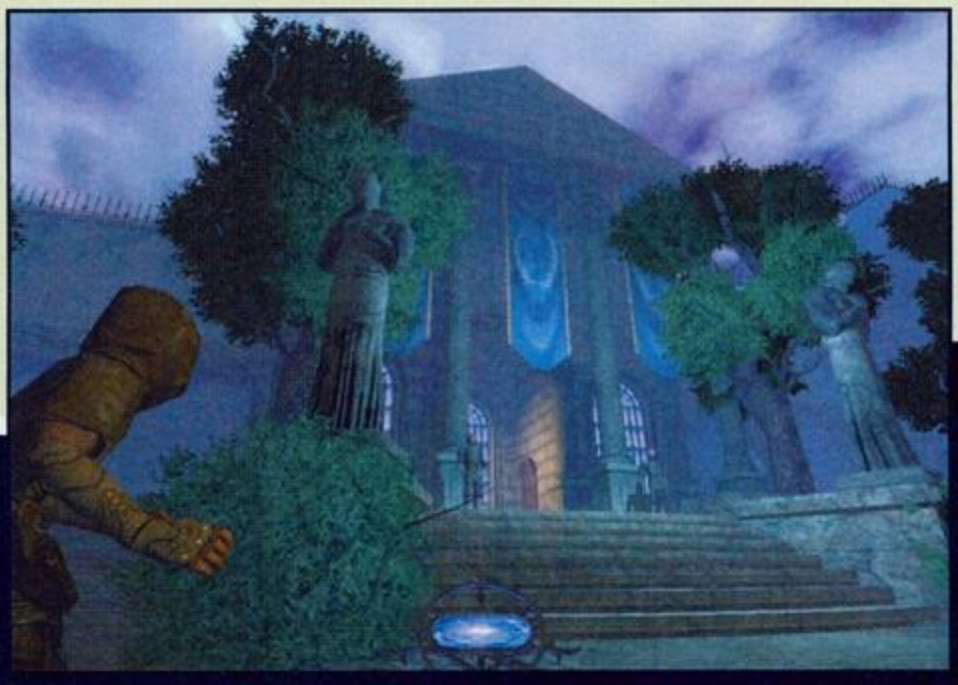
OMBRE CHE SI AGITANO NEL BUIO...

Il motore grafico è quello di Deus Ex: Invisible War, con qualche miglioramento qua e là per adattarlo meglio alle nuove ambientazioni: un'intera città composta da numerosi e imponenti edifici, nei quali si può entrare "liberamente" a rubare, e uniti fra loro da una serie di strade e piazze, popolate dalla gente comune. I personaggi non giocanti reagiranno in modo diverso a seconda delle nostre intenzioni: tenderanno a

IL LADRO DA SEI MILIONI DI DOLLARI

Un'altra novità, che riguarda però unicamente il nostro eroe, è un vero e proprio impianto bionico che gli consente di osservare i luoghi più bui e lontani come se fossero vicini e perfettamente illuminati, una sorta di antenato degli attuali cannocchiali a raggi infrarossi, insomma, ma con immagini un po' disturbate, come se si trattasse di un televisore in bianco e nero fuori sintonia. Questa modalità visiva, detta "l'occhio meccanico", si rivela utile in diverse occasioni, soprattutto per ingrandire particolari lontani o per vedere meglio la posizione degli altri esseri umani. Ecco dunque spiegato il motivo per cui, in tutti gli artwork che hanno accompagnato le notizie su questo gioco, Garrett viene dipinto con un occhio più luminoso dell'altro.

▲ **Le torce possono essere spente o accese, in modo da celare il nostro passaggio o, al contrario, vedere meglio dove ci troviamo.**



▲ **Gli artisti del gioco hanno posto una certa cura anche nella realizzazione degli esterni.**

ignorarci se cammineremo tranquillamente, ma potranno scappare via e chiedere l'intervento delle guardie se dovessimo avvicinarci in modo minaccioso. Abbiamo provato anche a derubare un passante e questo, dopo essersi messo a correre all'impazzata, si è chiuso in un vicolo cieco implorandoci pietà. Lo stesso può capitare nei palazzi, con la differenza che lì, il primo pensiero dei villici sarà chiamare le guardie. Proprio queste ultime, purtroppo, sono l'aspetto più controverso del gioco, almeno in questa fase dello sviluppo. Duole dirlo, ma l'intelligenza artificiale ha bisogno di molto lavoro perché possa essere considerata accettabile: ci è capitato di vedere una guardia rivolta verso il muro, come se stesse facendo la conta a nascondino, incapace di accorgersi della nostra presenza; ci è capitato anche di osservare le guardie proseguire normalmente la loro ronda, come se niente fosse, anche spegnendo o accendendo luci che si trovavano a pochi metri dal loro naso... insomma, i gendarmi di Thief sono ben lungi dal poter essere ritenuti completi, ma di tempo per migliorarli ce n'è ancora.
Francamente, l'unica cosa che speriamo è che i ragazzi della Eidos non ripetano anche con Thief gli errori di Tomb Raider: Angel of Darkness e

DUE DOMANDE A LUKE VALENTINE

Visto che alla presentazione di Thief - Deadly Shadows era presente anche il producer, Mr Luke Valentine, abbiamo pensato di rivolgergli un paio di domande:

TGM: Quali saranno le maggiori differenze fra la versione per Xbox e quella per PC?
Luke: Il codice di base del gioco è rimasto immutato nelle due versioni, per cui le maggiori differenze si ridurranno all'aspetto grafico e alle texture impiegate, che su PC sono di maggiori dimensioni e qualità. Come al solito, molto dipenderà dalle potenzialità del computer e della scheda video impiegata. A livello di locazioni, abilità del personaggio, e via dicendo, invece, tutto resterà uguale.

TGM: E che computer ci vorrà per farlo funzionare come si deve?
Luke: Al momento preferiremmo non parlare di requisiti minimi, ma di capacità minima dell'hardware. Vorremmo fare sì che qualsiasi scheda in grado di visualizzare correttamente le luci e le ombre dinamiche possa far girare il gioco, ma naturalmente non sarà possibile: molto dipende anche dalla risoluzione impiegata dal giocatore e poi, non essendo ancora ottimizzato il codice, davvero non possiamo prevedere quale possa essere un hardware "ideale" per il nuovo Thief (ricordatevi, comunque, che usa il motore di Deus Ex: Invisible War, piuttosto "affamato" di hardware e abbastanza schizzinoso con le schede video vecchiotte... ndP).

TGM: In poche parole, quali sono le novità rispetto a Thief 2 su cui scommettete maggiormente?
Luke: Indubbiamente la possibilità di giocare in terza persona, osservando il mondo con una visuale differente; la possibilità di variare dinamicamente l'illuminazione degli ambienti, la trama molto più approfondita rispetto ai primi due episodi e, perché no, il gran numero di armi e di oggetti a disposizione di Garrett, che rendono il gioco sicuramente più vario e divertente. Durante l'avventura il nostro ladro incontrerà tre realtà distinte, tre modi di vedere il mondo: quello dei paesani, quello dei seguaci di un Ordine religioso e quello dei Keeper. E la storia si evolverà in modo da avvicinare Garrett a ognuno dei tre.

TGM: Diciamolo chiaramente, le guardie sembrano ancora lontane da quello che dovrebbe essere lo "stadio" finale, in fatto di IA. Contate di migliorare questo aspetto o dobbiamo aspettarci che agiscano in questo modo anche nel prodotto finito?
Luke: Beh, a parte qualche evidente bug come la guardia rivolta verso il muro, siamo del parere che il comportamento delle guardie vada sostanzialmente bene così com'è. Altrimenti il gioco diventerebbe troppo frustrante.

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NECESSITA INDUBBIAMENTE DI QUALCHE LIMATURA

Deus Ex: Invisible War, due giochi usciti palesemente troppo presto rispetto all'effettivo stadio di completamento. Thief è previsto per giugno: due mesi saranno sufficienti a mettere a punto tutte le piccoli, grandi incertezze evidenziate nella presentazione alla stampa? Noi lo speriamo ardentemente...

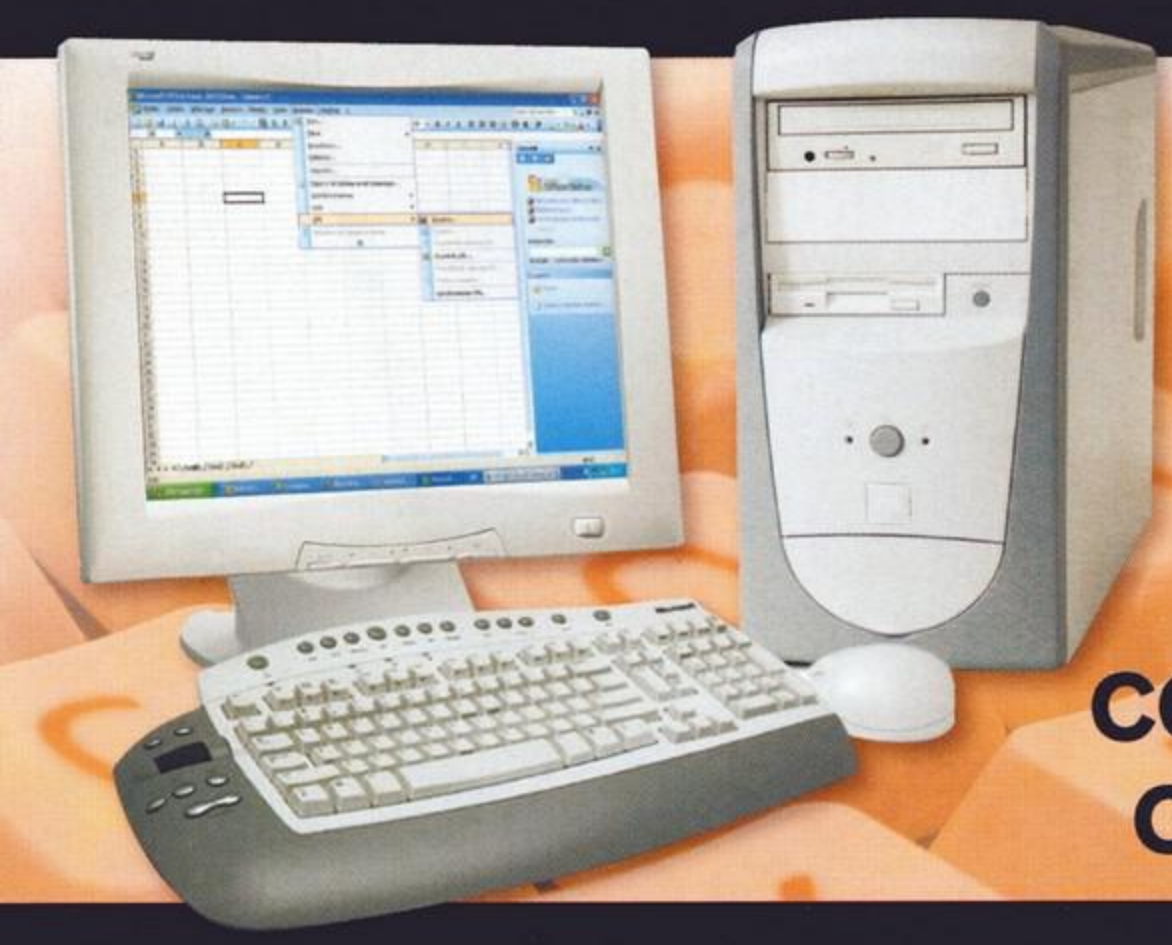
▲ Questi enormi ingranaggi non sono inusuali nel medioevo tecno-fantasy di Thief.

▲ Lasciare un cadavere in bella mostra non è mai una buona idea... proviamo a bruciarlo!

▲ Con le "frecce ad acqua" si possono eliminare anche le tracce di sangue dai pavimenti. Ma ci pensate quanto sarebbe stato più divertente farlo con un Mocio Vileda?

VUOI IL MASSIMO DAL TUO PC?

Oggi puoi riuscirci con i corsi didattici interattivi di Xenia Educational



solo €15,00

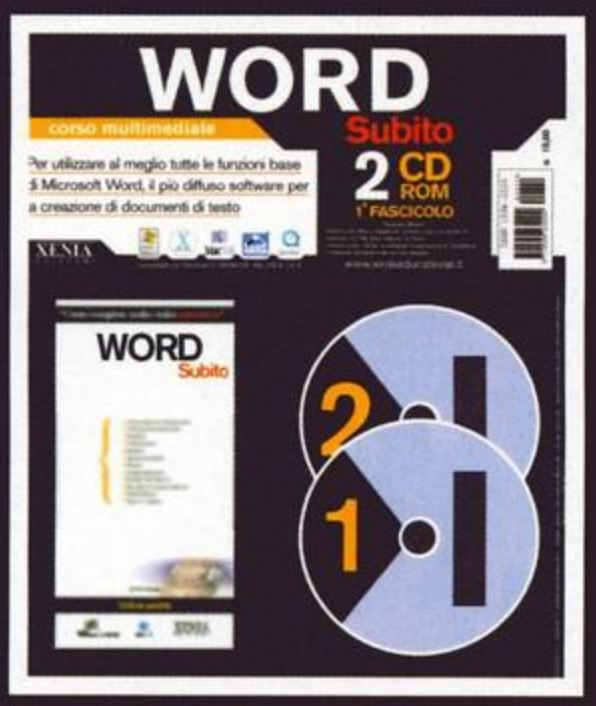
corsi multimediali
con tutor virtuali

Per informazioni ed acquisti visita il sito

www.xeniaeducational.it

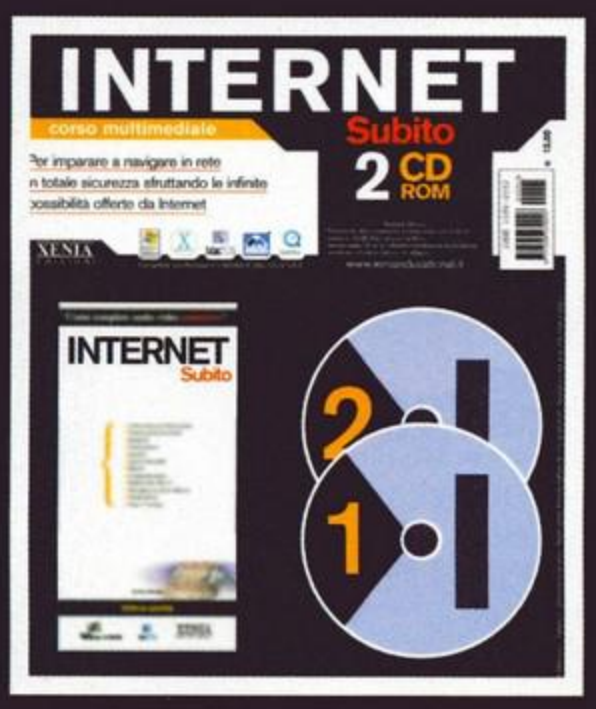
Serie Subito

EXCEL subito
4 cd rom/2 uscite

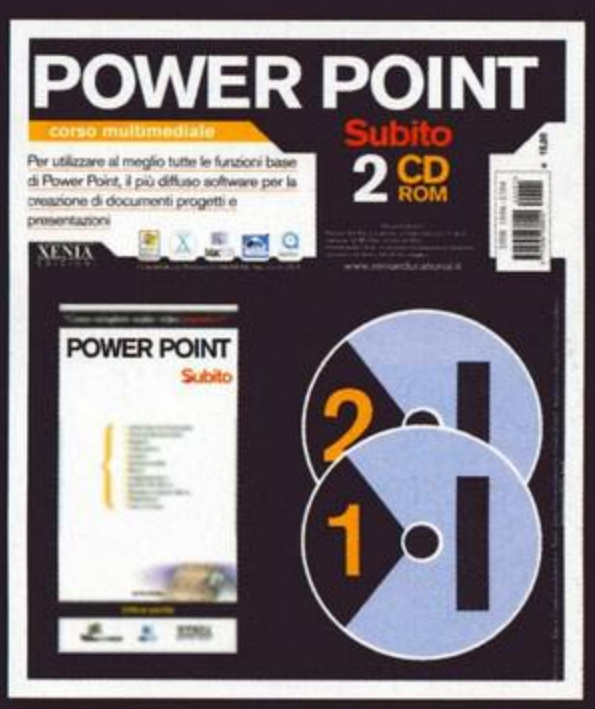


WORD subito
4 cd rom/2 uscite

ACCESS subito
2 cd rom



INTERNET subito
2 cd rom



POWER POINT subito
2 cd rom

Serie Professional

EXCEL professional
4 cd rom/2 uscite

ACCESS professional
4 cd rom/2 uscite

INTERNET in 8 ORE
4 cd rom/2 uscite

XENIA
EDIZIONI

Andrea Della Calce **mao@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a trovare amici per giocare online sul forum della FragZone di TGMONLINE!

SVILUPPATORE
People Can Fly

PUBLISHER
Dreamcatcher

DISTRIBUTORE
Atari

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 50,00

SITO
www.painkillergame.com

PAINKILLER

Potevamo stupirvi con stealth simulator di ultima generazione, effetti particellari mozzafiato, trama avvincente. E invece noi siamo gente che vola e abbiamo deciso di puntare sulla macelleria spiccia supportata da un grande engine. Siamo matti?

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana, esisteva il paradiso degli shooter in prima persona: dal primo Wolfenstein 3D, capostipite ufficiale di una dinastia infinita, di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia.

Il computer è diventato uno strumento sempre più indispensabile nella vita quotidiana di ognuno, le tecnologie si sono evolute rapidamente. Intanto la connettività si è finalmente espansa in maniera quasi capillare e si è a un passo dal concetto di "banda larga per tutti": se penso a quando giocavo con il mio fido 14400 in emozionanti scontri uno contro uno (ti ricordi gli scontri a Duke Nukem? ndSS) e rifletto che non sono passati nemmeno dieci anni, mi viene da sorridere. Al giorno d'oggi siamo abituati a server pullulanti di persone, mondi e vite parallele. Ma con gli strumenti di un tempo o ci si buttava nei MUD via Telnet (dei MMORPG testuali, in parole spicciole) oppure ci si accontentava delle LAN artigianali o di uno contro uno via modem: cose come il Team DeathMatch erano di un'altra dimensione, esisteva solo l'uno contro uno.

Il successo dei primi sparatutto in soggettiva era dovuto unicamente al fatto che la "posizione della telecamera" desse la sensazione di "esserci dentro": inoltre, l'applicazione del dogma "spara

IL PRIMO LIVELLO, DECISAMENTE BRUTTO DAL PUNTO DI VISTA DEL DESIGN, È LA PERFETTA SINTESI DEL CONCEPT ATTORNO AL QUALE RUOTA LA MODALITÀ A GIOCATORE SINGOLO

▲ La cosa impressionante di Painkiller è che riesce a stupire per la dimensione dei suoi boss. Certo che anche quelli piccoli non scherzano...

▲ Ecco un altro tipico esempio di boss di fine livello: la maestosità di questo enorme bestione che sputa tornado dalla bocca è qualcosa di basente.

LA STRUTTURA DEI LIVELLI È INCREDIBILMENTE MODULARE E CONSISTE NEL RAGGIUNGERE UN DETERMINATO CHECKPOINT CHE SPESSO RISULTA ESSERE IL CLASSICO PRELUDIO ALLA DISTRUZIONE

a tutto quello che si muove e spara anche quando non si muove più" ci ha cullato per anni in attesa della ovvia evoluzione.
Il trend durato per la prima metà degli anni '90, dove il concetto di "ultraviolenza" era oramai entrato a far parte del linguaggio comune dei videogiocatori (si trattava di un livello di difficoltà che ha fatto la storia di DooM e relativo seguito, "Ultraviolence", appunto), ha lasciato presto il passo a giochi più ragionati, più lenti, più tattici.
Bene, pensate per un attimo di tornare ai tempi di DooM o del primo Quake... se c'eravate.
Daniel Garner è un ragazzotto che, una tranquilla serata di un giorno qualsiasi, viene coinvolto in un incidente mortale a bordo della sua auto in compagnia della fidanzata. Secondo le tradizioni bibliche, quando si muore ci si ritrova di fronte alle porte del Paradiso con tanto di San Pietro, mazzo di chiavi e porta blindata. Per Daniel invece, ad attenderlo c'è solamente un purgatorio fatto di morte, distruzione, paletti di legno, demoni assatanati e tanta, sana, pura, ultraviolenza, in un trionfo grandguignolesco degno del peggior film della Troma.
Non ha senso vero? Beh, del resto vi viene in mente un shooter in cui la trama abbia senso? Serious Sam? DooM? Duke Nukem 3D? Naaa...
Sin dal dimostrativo rilasciato a febbraio, i People Can Fly non hanno nascosto nemmeno per un secondo le loro intenzioni: la fortissima sensazione di un voluto "back to basics" ha trovato conferma ufficiale non appena terminato il terzo livello del primo capitolo: Painkiller si candida a riproporre il genere, oggettivamente un po' anacronistico, dello shooter totale, quello da "cervello parcheggiato sul monitor e indice sinistro che cade con ritmica e indiavolata frequenza sul tasto sinistro del mouse".
Ovviamente, sarebbe un po' riduttivo ridurre la meccanica di gioco di Painkiller a questo, anche perché effettivamente, per quanto riguarda il single player, sono state pensate e implementate alcune caratteristiche decisamente interessanti. Sul fronte multiplayer invece, nessuna grande innovazione, ma solo scontri brutali in arene ottimamente realizzate.

La struttura dei livelli è incredibilmente modulare e consiste nel raggiungere un determinato checkpoint che, nella stragrande maggioranza dei casi, risulta essere il classico "preludio alla distruzione": subito dopo infatti, bisogna affrontare vagonate di mostri, sopravvivere e raggiungere il successivo passo intermedio. Se volessimo minimizzare Painkiller, si potrebbe tranquillamente dire che lo schema è "avanza, distruggi, avanza, distruggi, avanza, distruggi". Ad libitum.
Sulla struttura portante di un qualsiasi sparatutto in prima persona però, i People Can Fly hanno costituito una solida esperienza arcade che abbraccia a piene mani la filosofia da "sala giochi", riproponendo addirittura surrogati del defunto "hi-score" che indicano il numero di mostri uccisi, gli oggetti raccolti, i segreti trovati e via di questo passo.
Di primo acchito quindi, concettualmente Painkiller inizia e finisce al terzo livello di gioco.
Ma è proprio qui che inizia il bello.
Ogni stage presenta infatti diverse sfide da portare a termine e una moltitudine di "microelementi" che ribaltano il punto di vista iniziale.
Il primo livello, di una bruttezza di design irripetibile, è la perfetta sintesi del concept attorno al quale ruota la modalità a giocatore singolo:

IL COMMENTO DI ELVIN

"Arrivano." Questa è stata la prima parola a venirmi in mente il giorno in cui ho caricato Painkiller, mentre il fiume di ricordi di Doom, Quake e del mio vecchio Pentium 133 (che non ce la faceva) si mescolava alle membra straziate degli immondi esseri di questo gioco.
Painkiller ha una storia inconsistente, non innova in alcun modo il genere degli FPS, non è roba per chi vuole un gameplay raffinato. Eppure, grazie ai prodigi di un Havok volutamente spettacolarizzato nei suoi effetti di morte violenta e a un'atmosfera horror/splatter/gotica assolutamente impareggiabile, è capace di ipnotizzare il giocatore con il richiamo di emozioni forti, da notte fonda. I riferimenti alle origini del genere FPS rendono questo prodotto un micidiale antistress consigliato a chi vuole tuffarsi in un passato fatto di corridoi bui, grida da far accapponare la pelle, e orde di nemici da macellare finché il livello non sarà zuppo delle loro membra, ma anche un prodotto potenzialmente noioso per chi non ha più il gusto del carnaio organizzato. Il multiplayer riflette chiaramente questa impostazione, e per questo motivo non credo che Painkiller otterrà vasti consensi sui server che contano, in virtù di una scarsa abilità richiesta al giocatore e a mappe qualitativamente piuttosto discontinue.
Tolto questo, l'unica cosa da fare prima di decidere se acquistare o no Painkiller è un piccolo esamino di coscienza: se avete ancora impresse nella mente fughe precipitose da uno stormo di bavosi Cacodaemon in Doom II o il rantolo affannoso di un Fiend di Quake, Painkiller è il gioco senza pretese che stavate aspettando da molto tempo: chi campa di pane ed headshot passi pure oltre.

▲ Oplà! Scatto d'autore! Mentre il simil samurai tenta di affettarmi a colpi di spada, un paletto di legno sta per inchiodarlo diritto nel muro.

▲ Bellissimo livello: il ghiaccio impedisce movimenti repentini e quindi gli scontri sembrano simili alla corrida! Molto belli anche gli effetti atmosferici.

affrontare orde di mostri, impadronirsi delle anime rilasciate dai cadaveri, rompere tutti gli oggetti che si "possono" rompere, raccogliere tutto l'oro disseminato qua e là, arrivare in fondo al livello, affrontare l'eventuale boss del caso e ricominciare subito dopo. Detta così sembra la cosa più banale del mondo e in effetti lo è. Ma malgrado la scontatezza del soggetto, Painkiller riesce a centrare perfettamente il bersaglio e si candida seriamente a diventare il gioco più "ignorante" del 2004.

A contorno sono stati pensati e implementati i tarocchi: per conquistare queste carte bisogna completare un livello soddisfacendo una condizione (che può essere visualizzata in qualsiasi momento con la pressione del tasto TAB). Questa può essere di qualsiasi natura e per conquistare l'agognata carta vi toccherà terminare alcuni livelli usando solamente un'arma, raccogliere tutte le anime dei nemici o ancora trovare tutte le zone segrete.

E dopo che si è conquistata questa benedetta carta? Prima di tutto bisogna essere certi di avere guadagnato abbastanza monete, ottenibili in due modi:

il primo metodo consiste nello spaccare tutti gli oggetti (casse, bare, bidoni) che si incontrano sul proprio cammino per poi raccoglierne l'aureo contenuto.

Il secondo metodo invece, e sicuramente più divertente, consiste nell'infierire sui resti di un nemico ucciso utilizzando l'arma Killer (gemella della Pain, lo strumento di morte di default di cui siete sempre equipaggiati): "palleggiando" il cadavere con tre colpi, si genereranno monete di valore 5 anziché 1!

Con il frutto di tanta fatica poi, è possibile acquistare una delle carte precedentemente "sbloccate" per poi utilizzarla in gioco. I tarocchi sono quindi divisi in due categorie, passivi e attivi: le carte passive possono essere utilizzate per un massimo di due alla volta e hanno effetti costanti quando vengono "indossate"; le carte attive invece possono essere utilizzate una volta solamente per livello e offrono dei bonus temporanei come l'aumento di velocità o la resistenza, solo per citarne un paio.

Un altro aspetto molto importante riguarda l'atto di collezionare le anime: quando un nemico muore rilascia la sua essenza, facilmente identificabile dal colore verde. La raccolta delle anime, oltre a potere essere un potenziale obiettivo per la conquista di un tarocco, offre due grandi vantaggi: per ciascuno spirito catturato si guadagna un punto vitale.

Se si raggiunge un certo numero di unità, Daniel entra in una modalità "berserk": l'immagine diventa distorta, in bianconero, le sagome dei nemici appaiono di colore rosso fuoco, si gode di una momentanea semidivinità e si è dotati di una potenza di fuoco distruttiva.

Per aiutarsi nello sterminio di massa, Daniel ha un discreto arsenale dal quale attingere, non troppo appariscente ma decisamente funzionale per la causa: l'aspetto più singolare è che ogni arma non è dotata di un vero e proprio fuoco primario. Ciascuno strumento di distruzione è infatti dotato di due tipi di spari complementari e fondamentalmente, invece di avere nove armi diverse, ne abbiamo poche dalla duplice funzione.

Il lanciarazzi è integrato con la mitragliatrice, il fulminatore è abbinato a un lanciashuriken, la sparapioli va a braccetto con il lanciagranate, il fucile si sposa con il colpo congelante. Tuttavia, l'arma principale di distruzione è il Pain Killer, una sorta di braccio meccanico armato di lama sganciabile: il fuoco primario consiste nel far roteare le lame a velocità vorticosa tipo tritatutto, mentre il secondario consiste nel lanciare la testa dell'arma in puro stile yo yo, generando un fascio di energia in grado di distribuire danno a tutti i nemici che lo attraversano.

VEDO LA GENTE CHE VOLA...

Il crollo della "cortina di ferro" e la conseguente caduta dei regimi comunisti dell'Europa orientale, ha fatto sì che nel giro di poco meno di un decennio giovani sviluppatori e software house ambiziose abbiano potuto affacciarsi – con ottimi risultati, tra l'altro – alla finestra del rutilante mondo del videogame entertainment.

I People Can Fly, sono un gruppo formatisi nel febbraio del 2002 con sede a Varsavia in Polonia, ma che già in passato aveva collaborato alla realizzazione di diversi titoli di dubbio successo, il più famoso dei quali rimane senza ombra di dubbio Gorkij 17 (ma lo sapevate che in America l'avevano ripubblicato con il titolo di Odium?).

Per la scelta del nome, questi pazzoidi si sono messi in testa di chiamarsi come un album di musica tecno-house: dopo un paio d'ore di ricerche, trovarono una canzone di nome "People Can Fly". Solo dopo però, scoprirono che l'agente Fox Mulder era solito dire: "quando sogni, la gente può volare, tutto può succedere". Ma pensa te... I want to believe?

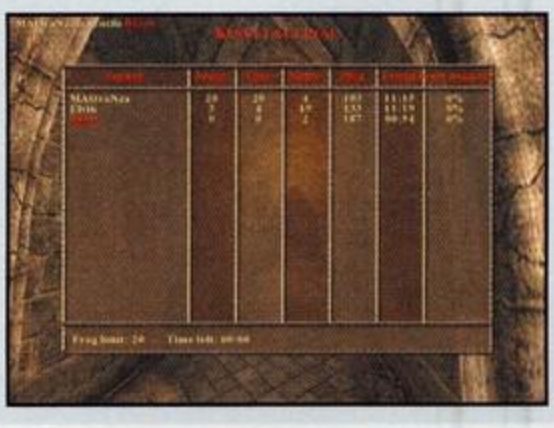
PER LA REALIZZAZIONE DI PAINKILLER È STATO UTILIZZATO IL MOTORE PROPRIETARIO *PAIN*, UN POTENTE ENGINE GRAFICO IN GRADO DI GESTIRE UNA MOLE DI TEXTURE E POLIGONI DI ALTISSIMA QUALITÀ

▲ In questi bui corridoi, imbattersi in mostri del genere non è proprio raccomandabile a gente troppo suggestionabile. Niente a che vedere con Undying però, tanto per dirne uno...

▲ Il boss col martellone aveva già fatto capolino nella demo: l'unica parola che mi viene da dire tuttora è "incredibile". E la fisica dell'Havok 2.0 qui si vede tutta dalle pietre che rotolano alle colonne che cadono!

PANE E SERVER PER TUTTI!

La questione del supporto dei server è sempre stata abbastanza spinosa, anche in virtù del fatto che la situazione netgaming in Italia è diventata stagnante, soprattutto se paragonata alla crescita della connettività a banda larga.
Sono sempre stato uno del "partito" di quelli che, personalmente, avrebbe accettato anche di pagare una società extra per utilizzare dei server per il multiplayer; alla stessa stregua, ho sempre sostenuto che il giocatore che compra un titolo originale ha DIRITTO a server gratuiti che ne supportino il multiplayer e il mercato ha sempre decretato il successo dei giochi firmati Blizzard.
Per la prima volta, perlomeno da quando ho memoria, uno shooter d'azione viene pubblicato con tanto di server "ufficiali": grazie a un accordo con il colosso francese Jolt, Painkiller viene pubblicato con quindici server europei dedicati. Un'iniziativa davvero, ma davvero notevole. Keep up the good work!



SE VOLESSIMO MINIMIZZARE PAINKILLER, POTREMMO TRANQUILLAMENTE DIRE CHE LO SCHEMA È "AVANZA, DISTRUGGI, AVANZA, DISTRUGGI, AVANZA, DISTRUGGI"

Dolore e caos: in questo gioco di parole un po' arzigogolato ci sono tutte le peculiarità del cuore pulsante del "debut title" firmato People Can Fly. Per la realizzazione di Painkiller è stato utilizzato il motore proprietario PAIN, un potente engine grafico in grado di gestire una mole di texture e poligoni di altissima qualità, con l'implementazione di tutte le più avanzate tecniche di calcolo delle ombre, delle luci, bump mapping e via discorrendo.
Stando a quanto dichiarato dai People Can Fly, i ventiquattro livelli che compongono Painkiller sono tutti realizzati con texture uniche, nel senso che nessuna è stata mai riciclata. La risoluzione media utilizzata è 1024x1024, ma nel caso dei boss si arriva anche alla bellezza di 2048x2048.
Anche a poligoni, i numeri del PAIN sono decisamente impressionanti: ciascuno dei livelli è composto dalla roboante cifra di 350000 poligoni, ogni mostro si assesta sui 3000/4000 mentre per i boss si arriva a utilizzarne addirittura più di 8000. Bisogna ammettere che dalla demo Painkiller sembrava decisamente più avido di risorse ma nella versione finale il carico sembra alleggerito, anche se a tratti un povero AthlonXP 1400, 512 MB di RAM e una GeffoTI4200 hanno fatto fatica a reggere l'impatto con ambienti troppo ampi e dettagliati, mentre negli scontri con orde di nemici se la sono cavata piuttosto bene.
La gestione della fisica è ancora una volta assegnata al pluridecorato Havok 2.0, del quale ci siamo occupati in un dossier apposito qualche numero fa. Parlando di interazione, devo segnalare che malgrado l'implementazione di questo potentissimo engine essa non è totale ma è limitata a determinati oggetti posizionati in punti specifici... un po' poco per il videogiocatore di nuova generazione abituato a spaccare tutto.
È innegabile però che dopo le prove di stile viste in Max Payne 2 e Painkiller, il prossimo titolo che tutti attendono al varco con impazienza è proprio quello che per primo ha fatto intravedere le potenzialità di questo "motore fisico": Half-Life 2 si avvicina...

◀ Quest'arma non mi soddisfa proprio per niente: le stellette da ninja non mi appagano e il fulminatore sembra troppo debole. Se non altro è coreografico e mi serviva per farvi vedere i riflessi della luce in un ambiente chiuso.

Games Machine Star Player

COMMENTO

Come recita lo strillo di copertina, Painkiller è il ritorno di quella sana ultraviolenza che, con il corso degli anni, era andata via via sparendo dai nostri monitor, lasciando come unico testimonial il casinoso Serious Sam. I tempi cambiano, le mode anche.
Che stia per tornare il trend degli sparatutto "passionali" a scapito degli stealth simulator? In attesa di DooM III e Half-Life 2 si può tranquillamente dire che la direzione sia proprio questa (solo il fatto che siano stati aboliti il tasto per abbassarsi o per interagire con gli oggetti la dice lunga...).
Nonostante tutto però, il gioco è incredibilmente accattivante e divertente oltre ogni previsione. Lo stesso single player, che per la sua stessa natura è destinato a sfiorire in breve tempo, conquista quel minimo di profondità che rende Painkiller una vera sfida senza essere frustrante e/o troppo impegnativo.
Tecnicamente siamo a un livello molto alto e l'engine proprietario PAIN sembra reggere bene anche grazie al supporto dell'Havok 2.0: ciononostante, Painkiller non è certo un gioco per tutti.
Diciamo pure che i palati più raffinati storceranno assolutamente il naso di fronte a un titolo così "banale", mentre altri impazziranno dalla gioia nel ritrovare il gusto della carneficina totale a sfondo gotico, da sempre un cocktail vincente per il successo di uno sparatutto d'azione. E Painkiller, in questo, è campione.
Senza fare scomodi paragoni con il recente Far Cry o l'imminente DooM III, posso tranquillamente dire che è abbiamo trovato un signor "tappabuchi" in attesa dell'artiglieria pesante. Ultraviolence, light my way...

HARDWARE

Painkiller non è un gioco leggerino ma per una volta gli sviluppatori non si nascondono dietro a un dito e snocciolano i requisiti minimi con nonchalance: è richiesto un Pentium III o AthlonXP 1.5 GHz, 384 MB di RAM, una scheda video con almeno 64 MB di RAM (dalla GeForce 2 GTS in su, per rendere l'idea...), oltre a circa un giga e mezzo di spazio occupato su hard disk. In ogni caso, vi conviene provare la demo per rendervi conto dei limiti della vostra macchina.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

84

Matteo "Nlz!Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi la demo di UT2004? Puoi trovarla nella sezione download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Epic

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
Atari

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 56.90

SITO
www.unrealtournament.com

UNREAL TOURNAMENT 2004

Avete appena terminato di leggere la recensione e state sbavando davanti ad una vetrina contenente la confezione di Unreal Tournament 2004: lo comprereste ugualmente se vi dicessi che Mark Rein ha compilato buona parte del codice con le dita unte di grasso di salsiccia?

Credo proprio di sì: ma vi garantisco che pranzare con il deus ex-machina della Epic in una cartiera dismessa alla periferia di Francoforte chiarisce molte cose, soprattutto sul rapporto che hanno gli americani con il binomio cibo-lavoro, e su come le loro tastiere ne subiscano drammaticamente le conseguenze. Dissertazioni culinarie a parte, la domanda che ora vi sta rimbalzando nella scatola cranica è: siamo di fronte a un nuovo passo in avanti nell'evoluzione della specie?

La risposta al quesito la lasciamo al commento finale, per il momento s'impone una breve presentazione dei contenuti che da sempre costituiscono i tratti distintivi della serie UT; l'ambientazione del gioco è chiaramente futuristica e vede un universo fortemente caratterizzato da una società interrazziale che ha come sport preferito i tornei della serie Unreal. Duelli uno contro uno, a squadre e a obiettivi in cui lo scopo dichiarato è quello di annientare l'avversario nel modo più cruento possibile. Nel ventunesimo secolo le casalinghe impazzivano per D'Eusanio, Cristina Parodi, e il Wrestling della domenica sera; i nuovi idoli del futuro imbracciano lanciarazzi multipli, esplodono in volo col-

L'AMBIENTAZIONE DEL GIOCO È CHIARAMENTE FUTURISTICA E PROPONE UN UNIVERSO FORTEMENTE CARATTERIZZATO DA UNA SOCIETÀ INTERRAZZIALE IN CUI SI MESCOLANO UMANI, ALIENI E PERSINO DROIDI DI ELEVATA INTELLIGENZA ARTIFICIALE

▲ Le battaglie per il possesso dei nodi energetici rappresentano il cuore delle sfide in modalità Onslaught: molti frag si fanno travolgendo con i veicoli gli avversari!

▲ Una volta conquistati i nodi occorre portarli alla massima potenza operativa affinché fungano da punto di rientro per i giocatori e per i veicoli della propria fazione.

piti da una scarica elettrica da 17000 volt e travolgono quattro avversari a bordo di un mezzo blindato.
E stavolta, è tutto vero.

FORMATO STANDARD

Chiarite le nobili origini della serie non farei mistero del fatto che UT2004 sia diretto discendente della versione 2003 sia per quanto riguarda la giocabilità in senso stretto sia per la parte tecnica. Nei confronti del primo aspetto credo di poter dire con una certa tranquillità che il feeling restituito dal sistema di controllo è rimasto pressoché invariato: la grande mobilità di cui il giocatore gode è contraddistinta dal mantenimento del particolare sistema di spostamento legato al doppio strafe laterale o frontale, da sempre vero marchio di fabbrica della serie, a cui, nel 2003, era stato aggiunto il secondo salto per togliersi dalle situazioni più bollenti. Sul fronte del movimento è stata però nettamente amplificata la possibilità per i giocatori di zompare sui muri in una citazione ben precisa della serie Matrix, tanto per aggiungere un nuovo tocco di spettacolarità a un titolo che sicuramente non ne difettava.
Anche la balistica delle armi da fuoco non ha subito particolari modifiche considerata la notevole varietà ed efficacia dell'arsenale preesistente, per non parlare delle reazioni fisiche dei corpi dei caduti, i cui effetti di impatto e rimbalzo sono calcolati dal ben noto Math Engine di cui UT 2003 è stato la migliore killer application. Gli scontri a fuoco più intensi sfociano nel classico bailamme di corpi (quand'anche membra) in volo, grida di dolore e prese per i fondelli che i giocatori si scambiano, ed è innegabile l'esaltazione cui si va incontro, soprattutto quando il vostro team risulta vincitore della sfida: unica controindicazione in grado condizionare negativamente l'eventuale acquisizione di nuova carne da cannone è la notevole difficoltà delle partite online, vuoi per l'elevato tasso tecnico dei giocatori già presenti in rete, vuoi per l'abilità richiesta nel padroneggiare un gameplay condizionato dal classico sistema di "dodging" tipico della serie.

FANTERIA MECCANIZZATA

Insomma, nulla di nuovo a marcire sotto il sole di uno sperduto satellite controllato dalla Liandri Corporation? Non proprio: se un'eventuale evoluzione di fisica e sistema di combattimento (com'è accaduto nel passaggio dalla prima alla seconda versione del gioco) avrebbe potuto destabilizzare la community, stavolta il cambiamento è nella quantità dei contenuti aggiunti a una base ampiamente collaudata, a partire dall'inclusione di una nuova modalità e dal rientro di una vecchia oltre a quelle di maggior successo giocate sui server di tutto il mondo. Nel redivivo Assault, due squadre si fronteggiano su mappe statiche e dinamiche al fine di raggiungere obiettivi specifici. Chi attacca deve passare per precisi checkpoint in sequenza (abbattere barricate, aprire porte, attivare computer), che solitamente conducono a un macro-obiettivo finale che viene generalmente rappresentato dalla distruzione di una struttura principale controllata dalla squadra avversaria: quest'ultima dovrà giocare in difesa impedendo con tutti i mezzi che questo accada entro un determinato tempo limite. La particolarità di queste missioni risiede nella peculiare

NUOVO PORTO D'ARMI

Oltre alle armi classiche (che raggiungono il ragguardevole numero di tredici strumenti di morte), la versione 2004 aggiunge altri quattro gadget concepiti per essere utilizzati soprattutto nelle due nuove modalità di gioco e in grado di contrastare lo strapotere dei veicoli. Vediamole insieme.

POSAMINE
Un gingillo niente male con cui potrete disseminare di mine vaste zone della mappa sia per attaccare sia per difendervi: facilmente mimetizzabili nel fogliame, rilevano automaticamente la presenza nemica di fanti o veicoli puntando direttamente verso la vittima. Sono però eliminabili con un colpo ben piazzato sia da ferme sia in movimento.

LANCIAMISSILI RAV
Il classico lanciamissili, con spiccate finalità anticarro e antiaeree: lento e pesante, ma dal sicuro impatto nel caso un colpo vada a segno. In modalità alternativa si trasforma in un'arma a ricerca di calore in perfetto stile "spara e goditi lo spettacolo".

LANCIAGRANATE
Un'arma veramente complessa e divertente: in modalità normale potete sparare fino a otto confetti in contemporanea che esplodono a contatto, mentre in modalità alternativa un giocatore astuto ha la possibilità di agganciarle alla superficie di un veicolo e farle detonare a distanza. Sagace...

FUCILE DI PRECISIONE
Zompettare per un prato fiorito potrebbe rivelarsi un'esperienza spiacevole se da una lontana collina il vostro naso finisce al centro di un reticolo di mira: letale e preciso, ha il difetto di emettere una fumata ben visibile che rivela la posizione del tiratore oscurandone temporaneamente la visuale, impedendogli così di doppiare agevolmente il colpo.

LA GRANDE MOBILITÀ DI CUI IL GIOCATORE GODE È CONTRADDISTINTA DAL MANTENIMENTO DEL PARTICOLARE SISTEMA DI SPOSTAMENTO LEGATO AL DOPPIO STRAFE LATERALE

▲ L'intramontabile modalità CTF ha beneficiato dell'iniezione di numerose mappe inedite...

▲ ...esattamente come la Double Domination: meno giocata ma ugualmente appassionante.

PASSO A PRENDERTI STASERA, SUL MIO CORAZZATO BLU...

Non stiamo a girarci troppo intorno, la vera novità del gioco risiede nell'introduzione dei veicoli da utilizzare nelle modalità Onslaught e Assault. L'introduzione dei mezzi è stata dettata dalla necessità di garantire la massima mobilità della fanteria anche su mappe dalle dimensioni di "tribbara" memoria, caratterizzate da montagne, vallate, canaloni e pianure desertiche. Fedeli all'ambientazione futuristica, i veicoli aerei e terrestri sono veramente numerosi e meritano una disamina veloce. Vediamoli insieme!

GOLIATH (2 POSTI)
Ottimo mezzo corazzato per qualsiasi genere di lavoro sporco vi possa venire in mente: il pilota principale controlla anche il cannone da 140 MM, mentre il compagno brandeggia un mitragliatore leggero per abbattere fanteria e aeromobili. Lento come l'anno della fame, ma molto pericoloso se il team è affiatato.

HELLBENDER (3 POSTI)
Un mezzo corazzato tuttofare in grado di trasportare velocemente tre unità in giro per il campo di battaglia: la torretta non è potentissima contro i mezzi corazzati, ma si comporta bene contro fanti e aviazione. Molto diffuso.

SCORPION (1 POSTO)
Una jeep leggera e veloce su cui nessun assicuratore vi concederebbe alcun genere di garanzia per danni propri. Molto veloce ma troppo fragile (stupende le lame che spuntano ai lati del mezzo... ndToSo)

LEVIATHAN (5 POSTI)
Il terrore sui campi di battaglia porta il suo nome: quattro posti in torretta oltre al pilota e un'arma da assedio di incredibile potenza lo rendono un incubo su quattro ruote anche per i carristi più esperti. Il suo interno è uno dei posti più sicuri di tutto il gioco.

MANTA (1 POSTO)
Veicolo base per l'aviazione di entrambe le formazioni, nasce come un hovercraft da ricognizione in grado di spostarsi con estrema facilità da una parte all'altra del campo di battaglia (può anche saltare). Ideale per cacciare fanti isolati o veicoli leggeri.

RAPTOR (1 POSTO)
Il vero aereo da combattimento del gioco: consente di librarsi ad altezze incredibili e dominare letteralmente la scena in virtù del suo armamento di tutto rispetto. Tuttavia è facile preda delle armi teleguidate, dal momento che non è proprio un fulmine...

PHOENIX (CONTROLLATO DA REMOTO)
Il bombardiere perfetto per un singolo attacco devastante, che viene pilotato da remoto in tutta tranquillità. Utile contro assembramenti di forze nemiche, ma facile preda di contrattacchi da terra.

SKAARJ SPACE FIGHTER (1 POSTO) E HUMAN SPACE FIGHTER
I caccia di base per chi vuole ottenere la supremazia aerea: veloci, corazzati e potenti rappresentano una minaccia costante per qualsiasi unità nemica si trovi nel loro raggio d'azione.

struttura delle mappe, realizzate secondo una logica a passaggi obbligati che costringe le formazioni a combattere metro per metro per la conquista di determinati punti di controllo.

Alcuni scenari della modalità Assault sono veramente molto belli: ho usato il termine dinamici non a caso, poiché riguardano veicoli in movimento come un convoglio di camion, aerei o navette.

Completamente diversi i presupposti dell'Onslaught: spazi aperti, squadre numerose e utilizzo di veicoli rappresentano l'autentica novità della serie, per un gameplay pesantemente mutuato da Battlefield 1942, con qualche variante degna di rilievo. Le due squadre impegnate in uno scenario del genere hanno l'obiettivo di collegare due generatori collocati ai lati opposti della mappa canalizzando un fascio energetico attraverso una serie di punti di controllo; si formerà una sorta di circuito che deve terminare nel generatore della base avversaria. Considerando il buon numero di nodi presenti nella maggior parte delle mappe, ne risulta un gameplay estremamente tattico, condizionato dalla presenza di molti giocatori. Viste le distanze da coprire, è loro concesso di utilizzare numerosi mezzi di trasporto: dalle jeep veloci e leggere, ai tank lenti ma estremamente distruttivi, passando per mezzi volanti da utilizzare sia per l'attacco sia per la ricognizione.

ARMI, BAGAGLI E MEGAFONI

Le novità fortunatamente non si fermano qui, altrimenti non si sarebbero spiegati i sei CD o il DVD stracolmi di dati che giustificano l'aggiunta di nuovi strumenti di morte, un vagone di mappe equamente distribuite tra le varie modalità e un paio di aggeggi interessanti. La grafica di alcune armi è stata rivista mentre nel reparto novità vi segnalo una serie di gustosi giocattoli descritti nell'apposito box. Altrettanto interessanti le mappe, la cui raccolta fa veramente accapponare la pelle per la smodata quantità: si parla di oltre ottanta scenari tra vecchi rimaneggiati e nuovi;

LA NOTEVOLE QUANTITÀ DI CONTENUTI AGGIUNTI A UN IMPIANTO AMPIAMENTE COLLAUDATO PERMETTE A UNREAL TOURNAMENT 2004 DI RIMANERE ANCORA SULLA CRESTA DELL'ONDA

▲ Nelle nuove modalità molte torrette sono posizionate in luoghi elevati per favorire la massima copertura all'ambiente circostante, e controbattere il frequente assalto dei Tank.

▲ La mappa Convoy della modalità Assault è una delle più belle in assoluto: ponti levatoi da attivare e porte da abbattere mentre le due fazioni si bersagliano incessantemente dai mezzi in movimento. Altro che assalto alla diligenza...

RETROCOMPATIBILITÀ: LA BANFA SI SGONFIA

Avevo preparato un box piuttosto speranzoso sull'argomento lo scorso settembre all'epoca della presentazione ufficiale alla stampa, e oggi sono purtroppo costretto a chiudere la questione con un nulla di fatto: parlando di "retrocompatibilità" mi riferisco a una delle feature più interessanti annunciate da parte di Epic a proposito del supporto server da destinare a questo prodotto. Trattandosi fondamentalmente di un'enorme espansione, era stata ventilata l'ipotesi di permettere ai giocatori di UT 2003 di connettersi e giocare su server dedicati alla versione 2004. A pochi giorni dal rilascio della demo purtroppo è arrivata la doccia fredda: Epic ha annunciato che la compatibilità tra le due versioni del Netcode era stata compromessa da un'ulteriore sviluppo in fase di ottimizzazione della modalità Onslaught per le mappe di grosse dimensioni (colpa dei veicoli... ma sono divertenti da utilizzare, quindi perdono Mark Rein e soci.. ndToSo). Reale problema tecnico o questioni d'opportunità commerciale? Probabilmente non lo sapremo mai...

praticamente una decina per ciascuno scenario, tutti assolutamente stupendi anche solo da esplorare. La mappe più belle sono indubbiamente quelle legate alle nuove modalità: l'Assault spicca per l'estremo dinamismo della scena (una colonna corazzata in marcia, una stazione spaziale), mentre nell'Onslaught si nota immediatamente la vastità e la notevole complessità dei vari scenari che fanno da contorno ai singoli nodi energetici. Il resto dei particolari degni di nota riguarda l'integrazione della tanto agognata chat vocale tramite il protocollo Voice Over IP, e l'implementazione di un sistema di votazione per permettere ai giocatori di amministrare i match con cambi mappa, espulsioni e modifiche alle impostazioni del server. Tutto questo è poi condito da un efficace sistema di broadcasting televisivo delle partite, in perfetto stile HLTV. In altre parole, quello che vi potrebbe servire per giocare, comunicare, governare il match e farvi vedere da mezzo mondo è a vostra disposizione: a voi sfruttarlo al meglio.

LE NUOVE ARMI SONO INCREDIBILMENTE SFIZIOSE E DIVERTENTI DA UTILIZZARE, COSÌ COME I VEICOLI

▲ **Le situazione si complica se il vostro carrista non sa orientarsi molto bene. "Where are you goin' idiot?" è un apprezzamento piuttosto frequente sul sistema di comunicazione vocale....**

◀ **Uno degli obiettivi da raggiungere più spesso in modalità Assault consiste nell'accedere a una console di controllo per aprire la strada ai propri commilitoni.**

COMMENTO

Un altro centro della Epic? Direi proprio di sì. A tutt'oggi, Unreal Tournament 2004 risulta essere lo sparatutto multigiocatore più completo i cui pacchetti TCP/IP abbiano solcato le linee Internet: oltre a tutte le modalità e mutator umanamente desiderabili, troviamo una marea di variazioni sul tema delle mappe a obiettivi per l'Assault e lo strepitoso Onslaught. Queste novità (Assault è una mezza novità, ok...) completano un prodotto estremamente vario, in grado di soddisfare le esigenze di molti giocatori; da chi cerca pura skill, a chi vuole ragionare di squadra prima di premere il grilletto. Certo, l'Onslaught affonda le sue radici nelle mappe di Tribes e nei veicoli di Battlefield 1942, ma visti i presupposti con cui nasce la serie UT, in pochi si lamenteranno per un connubio d'idee indubbiamente efficace e divertente.
In definitiva stiamo parlando di una corposa espansione in termini di mappe e modalità rispetto alla versione 2003: nonostante questo, UT2004 rimane un prodotto tecnicamente eccellente sotto tutti i punti di vista (grafica, sonoro, fisica, netcode), che non mancherà di mettere d'accordo "uttari" incalliti ed eventuali nuove leve. Uniche controindicazioni, il prezzo di listino troppo elevato (in America viene venduto a 35 dollari, mentre in Italia siamo vicini ai 60 euro) e l'ubriacante giocabilità tipica della serie dovuta al doppio strafe laterale.

HARDWARE

Le nuove modalità alzano ulteriormente l'asticella dei requisiti consigliati: per giocare senza rallentamenti occorrono un processore da 2 GHz (abbondanti), una scheda video con 128 MB di RAM (dalla GeForce Ti 4200 o ATi Radeon 9200 in su) e 512 MB di RAM. Praticamente indispensabile una connessione a banda larga per i match online più affollati.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

Games Machine ★★★ Star player

88

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi la demo di Breed? Puoi trovarla nella sezione Download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Brat Design

PUBLISHER
CDV

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 57.90

SITO
www.breedgame.de/english

REVIEW

Matteo "NIz!Elvin" Lorenzetti | elvin@xenia.it

BREED

Il ToSo, con la simpatia che lo contraddistingue, non manca mai di unire l'utile al dilettevole: non faccio in tempo a comunicargli di aver portato a termine Halo che lo zoppo di Paullo (reduce da un infortunio al crociato del ginocchio destro che lo ha ridotto alla reclusione forzata) decide di regalarmi la possibilità di giocare ancora in prima persona...

L'accostamento con il titolo Microsoft, cari ragazzi, non è casuale. Durante la fase di sviluppo, i PR germanici avevano spinto molto sul carattere di Breed, gioco orientato a soddisfare le richieste del pubblico affezionato al gameplay spazioso e massivo del titolo Bungie. Non sono stati pochi i comunicati stampa che indicavano il prodotto tedesco con il termine "Halo Killer"... Visto il risultato finale, e scremando la banfa da press release dalla sostanza, potrei dire che avevano i loro buoni motivi per essere così speranzosi: al di là della trama di fondo, veramente marginale, erano i presupposti tecnici dietro a Breed a giustificare tanto ottimismo. Tutto è stato realizzato con l'obiettivo di surclassare il gioco Bungie, implementando un engine grafico in grado di gestire scenari più ampi, un parco veicoli decisamente più vasto, e soprattutto la possibilità di comandare tramite un'interfaccia di controllo semplificata una piccola squadra caratterizzata da elementi variamente specializzati. Non male come premessa, ma sarà bastato per superare Halo?

GIUOCO DI SQUADRA

Di Breed possiamo dire di tutto tranne che ci si ritrovi a fare le stesse cose per due missioni di fila: i 18 livelli della campagna singola rappresentano sì e no la metà delle ore gioco di Halo, ma hanno dalla loro una varietà indubbiamente maggiore. Non ci riferiamo tanto agli obiettivi da raggiungere, quanto all'approccio richiesto, che vi "costringerà" a interagire pesantemente con la vostra squadra. Gli obiettivi proposti dalle mis-

BREED È STATO REALIZZATO CON IL CHIARO OBIETTIVO DI SURCLASSARE HALO SOTTO TUTTI I PUNTI DI VISTA

▲ Il tank in tutta la sua potenza: mirate bene perché le munizioni non sono infinite. I nemici sì, però...

▲ I Breed (questo il nome della razza aliena che dà il titolo al gioco) saranno anche poco svegli, ma non si può dire che siano pochi o disorganizzati.

▲ Le torrette laterali del trasporto aereo sono veramente devastanti. Saluta tutti, pirata dell'aria!

sioni singole (distruggere una struttura radar, infiltrarsi in un'installazione, liberare un personaggio chiave, fuggire da una prigione aliena) sono una buona scusa per farvi scorrazzare in lungo e in largo per le mappe da soli, in compagnia o a bordo dei veicoli.

Aggiungete a questo una buona serie di obiettivi "dinamici", che cambiano cioè mentre proseguirete con le missioni, e otterrete una giocabilità veloce e senza fronzoli in cui la frenesia dello scontro multiplo è semplificata dallo scarso numero di scelte tattiche a vostra disposizione. A parte le missioni di sniping, in cui il colpire dalla distanza è una scelta obbligata, il resto degli assalti appiedati non pone molte scelte se non il capire se accettare lo scontro di gruppo o fare pulizia da soli: ciò non toglie che il supporto dei commilitoni si riveli sempre prezioso (se non indispensabile), in virtù di una discreta intelligenza artificiale che permette loro di individuare nemici distanti o di attaccare quelli vicini senza esporsi eccessivamente.

TUTTI A BORDO!

Uno dei pretesti migliori adottati dai game designer per introdurre in un gioco una serie di veicoli, consiste nel realizzare scenari talmente vasti da poter essere percorsi in lungo e in largo persino con aeromobili. E questo è proprio quello che succede in Breed. L'alternanza tra le missioni "appiedate" e quelle a bordo di veicoli è uno degli aspetti più interessanti del gioco. Visto che delle prime abbiamo già avuto modo di parlare, vediamo di dare un'occhiata alla seconda tipologia di "scontri".

Qui troviamo veramente di tutto, dalla fuga in buggy alla missione di sfondamento delle difese nemiche ai comandi di un carro armato, passando per il pilotaggio di un caccia monoposto o una navetta da trasporto munita di torrette sulla carlinga, per finire con l'orgia distruttiva di un mech da combattimento. Lungi dal richiedere patenti di guida o brevetti di pilotaggio, il controllo dei vari mezzi somiglia molto a quello presente in Battlefield 1942, secondo la consolidata filosofia del sali e guida/vola che ha fatto da tempo proseliti sui server di tutto il mondo. La potenza distruttiva di carri e bombardieri è impreziosita dalla possibilità di ospitare a bordo dei commilitoni, che potranno avvalersi delle torrette ausiliarie del tank o dei cannoncini montati sulla fusoliera, generando un volume di fuoco di tutto rispetto. Ovviamente la solidità dei mezzi si basa sulla loro corazzatura: se con il carro armato si possono subire parecchi colpi, meno allegra è la scampagnata a bordo di una buggy o di un aereo. Va segnalata anche la possibilità, per molti mezzi, di utilizzare diversi tipi di armi, tra

AGLI ORDINI!

Fin dal tutorial si viene messi al comando di una piccola squadra di quattro soldati, che potrete "comandare" individualmente in qualsiasi momento, sfruttandone le abilità speciali a disposizione. Il cecchino avrà il compito di sfoltire le schiere nemiche dalla distanza, il medico verrà impiegato per azioni di pronto soccorso, l'ingegnere dovrà riparare i veicoli, e il fante si farà apprezzare per la notevole potenza di fuoco. La gestione del movimento della squadra è semplificata all'estremo: con otto tasti funzione è possibile posizionare il team fermandolo, accentrandolo, sparpagliandolo o facendolo riconvergere su di noi. Oltre a questo, potrete richiedere l'assistenza dei vostri compagni quando munizioni e medikit scarseggeranno... non male, non trovate?

LA FRENESIA DELLO SCONTRO MULTIPLO È SEMPLIFICATA DALLO SCARSO NUMERO DI SCELTE TATTICHE A VOSTRA DISPOSIZIONE

▲ Divertente la possibilità di demolire buona parte delle strutture integrate nello scenario, anche se si tratta di una fatica inutile.

▲ E bravo il nostro marmittone! Se siete a corto di munizioni basta premere un tasto e verrete riforniti. Il carisma dell'armaiolo di Vietcong è un'altra cosa, però.

COMMENTO

Breed probabilmente non sarà il gioco della vita di nessuno dei nostri lettori, ma rimane un prodotto discreto in grado di garantire un buon numero di ore di divertimento a chi non chiede effetti speciali mirabolanti e un gameplay particolarmente raffinato. Quanto a contenuti, il titolo targato CDV appartiene al genere inaugurato da Halo (mappe estese, orde di nemici, utilizzo di veicoli) e proseguito da Chrome, ma può fregiarsi della presenza di un semplificato sistema d'azione di squadra e di un notevole numero di mezzi pilotabili, a tutto vantaggio di una buona varietà di gioco. Tecnicamente "onesto", Breed mette in mostra discreti modelli per marine e alieni e buone riproduzioni dei mezzi. La vastità delle mappe, però, condiziona la visualizzazione di terreno e foreste, che si rivelano di qualità inferiore rispetto al resto della produzione. Si tratta tuttavia di un aspetto ampiamente compensato dal numero di nemici gestibili in spazi enormi. Il motore di Breed si rivela veramente molto versatile sotto ogni punto di vista, al punto di adattarsi perfettamente alla gestione di una "simulazione di volo", che, per quanto di natura arcade, si lascia giocare piacevolmente. Quello in cui il titolo CDV non riesce a eccellere è il fattore "personalità", in cui viene condizionato dalla scarsa intelligenza artificiale nemica, che limita notevolmente il pathos delle 18 missioni singole. In ambito multiplayer poi, c'è sicuramente in giro di meglio... ma questo non significa che non meriti almeno un giro di prova.

HARDWARE

Il motore, pur essendo abbastanza ottimizzato, è notevolmente appesantito dalle dimensioni delle mappe: munitevi di un processore da 2 GHz, di una scheda video con 64 MB di VRAM (dalla GeForce Ti 4200 o ATi Radeon 9200 in su) e di 512 MB di RAM.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

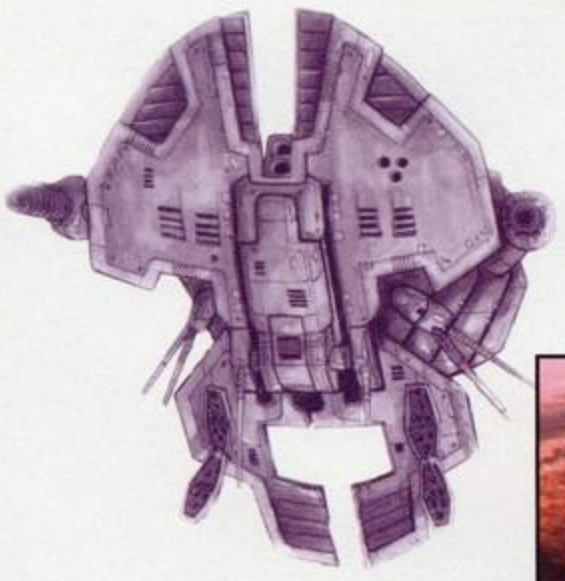
75

▲ **Ecco Carla, appena liberata dal sottoscritto prima che gli alieni la facessero diventare carne in scatola per l'inverno. Ringraziare no, eh?**

le quali troviamo anche degli utilissimi missili a ricerca per abbattere tutto ciò che si muove in cielo...

ALIENO UGUALE INGENUO

Purtroppo questo assioma si è rivelato molto azzeccato in buona parte della "ludografia" degli ultimi anni: i nostri avversari per antonomasia non spiccano per particolare acume tattico, e il boom del multiplayer sta mettendo in risalto sempre più questo dato di fatto. Purtroppo, nemmeno Breed riesce a proporre dei nemici veramente intelligenti. Il livello di difficoltà offerto dal gioco quanto a intelligenza artificiale è piuttosto basso, e solo il numero elevato e le posizioni di vantaggio in cui si trovano i nemici rappresentano il vero fattore di sfida del titolo targato CDV. In pratica, a parte rispondere al fuoco e tentare qualche semplice schivata non s'impegnano granché... e poi barano, visto che riescono sempre a individuarvi da grandi distanze. Questo non solo penalizza buona parte del divertimento potenziale, togliendo una notevole dose di pathos alle missioni più impegnative, ma impedisce di mettere in atto qualsiasi tattica di attacco "discreta", cosa che invece avveniva in Chrome. Se da un lato questo aspetto si può considerare positivo perché permette a Breed di risultare immediato,



FRAGGARE IN COMPAGNIA

La vastità delle mappe e i veicoli a disposizione la dicono lunga sugli intenti "multiplayer" di Breed. Purtroppo però, i server che abbiamo avuto modo di provare in sede di recensione tradivano un netcode non eccezionale e mostruosi fenomeni di LAG, dettati probabilmente dal fatto che gli host non si trovavano dietro l'angolo. Divertenti ma nulla più le classiche modalità multigiocatore, che però si concentrano unicamente sul deathmatch: viste le potenzialità dell'engine e la vastità dell'ambiente, l'aggiunta del Capture The Flag sarebbe stata perlomeno gradita. Le carenze del lato multigiocatore sono dovute probabilmente alla gioventù del prodotto, ma a nostro avviso il vero problema è rappresentato dalla concorrenza, decisamente su un altro pianeta.

▼ **Quel ponte non durerà a lungo... speriamo che la bomba a caduta libera sotto la carlinga faccia il suo lavoro!**

dall'altro i giocatori più esigenti, amanti della pianificazione tattica, finiranno per catalogarlo come l'ennesimo prodotto destinato a un pubblico poco smaliziato.

LA POTENZA DISTRUTTIVA DI CARRI ARMATI E BOMBARDIERI È IMPREZIOSITA DALLA POSSIBILITÀ DI OSPITARE A BORDO DEI COMMILITONI, CHE POTRANNO SFRUTTARE LE TORRETTE AUSILIARIE

▶ **Buoni i modelli degli aeromobili, che non denotano solamente una certa cura nel dettaglio, ma anche effetti di tutto rispetto. La fisica del modello di volo è decisamente arcade, anche se il rischio dello stallo è piuttosto frequente.**

AMD 64 Athlon™ FX

La magia della tecnologia AMD a 64 bit con il PC Olidata Vassant 8 "Madrid". Olè!

Navigare in Internet, guardare un film in DVD, giocare con il tuo videogame preferito e ascoltare musica in MP3: grazie a Vassant 8 "Madrid" basato sul processore AMD Athlon™ 64 FX non è mai stato tanto facile.

Olidata è da sempre impegnata nella ricerca di nuovi stili. Grazie al lavoro del Team interno MDD (Marketing Design Developers) è nato "Madrid" il nuovo PC Olidata: della città spagnola ne rievoca il carattere e la passione. Nella versione Vassant 8, basato sul processore AMD Athlon™ 64 FX, questi concetti vengono esaltati: scopri la potenza della tecnologia a 64bit .
Per ulteriori informazioni visita il sito www.olidata.it

Olidata consiglia Microsoft® Windows® XP

© 2002 Advanced Micro Devices, Inc. Tutti i diritti riservati. AMD, il logo AMD Arrow, AMD Athlon, AMD Duron e relative combinazioni, sono marchi di Advanced Micro Devices, Inc.

ph. marconotti.com

bendandi

Olidata®

Dario Ronzoni ildario@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Sei alla ricerca di altri appassionati di strategia in tempo reale? Consulta il forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Haemimont Games

PUBLISHER
FX Interactive

DISTRIBUTORE
TCP/IP

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
$ 19,95

SITO
www.fxplanet.com

IMPERIUM: LE GUERRE PUNICHE

Le abbiamo odiate a scuola, ma ora possiamo accostarci nuovamente alle Guerre Puniche con prospettive ben più allettanti. Il tutto grazie al nuovo, economicissimo, prodotto di FX Interactive. Trema, Cartagine!

Da un passato scolastico che si pensava ormai morto e sepolto riemergono personaggi storici ammantati di leggenda, figure straordinarie legate a imprese altrettanto straordinarie. Scipione l'Africano, Annibale e i suoi elefanti, la battaglia di Canne, Cartagine rasa al suolo... Tutto ciò rivive oggi nel nuovo titolo targato FX Interactive, software house già protagonista in passato di ottime uscite, da Runaway al recente Patrician III, giochi accomunati dallo strepitoso rapporto qualità-prezzo e dalla distribuzione nelle edicole, amabilmente retrò.

Sviluppato da Haemimont Games, gli stessi di Celtic Kings, di cui rappresenta una sorta di nuovo capitolo, Imperium è un solido RTS che ci consentirà di vivere il tumultuoso periodo delle Guerre Puniche controllando romani o cartaginesi, all'interno di locazioni e situazioni finemente ricostruite partendo da incontrovertibili dati storici. E proprio l'accuratezza storica rappresenta uno dei punti di forza del titolo.

Siamo nel III secolo a.C. e la potenza cartaginese, un tempo estesa su tutto il Mediterraneo, comincia a mostrare i segni di un progressivo quanto inarrestabile deterioramento. Le colonie in Sicilia e Sardegna sono ormai minacciate dalla crescente potenza romana, in forte espansione lungo la penisola italica, e la crisi economica interna si fa di giorno in giorno più preoccupante. Nel 264 le truppe di Roma invadono la Sicilia e si preparano allo scontro decisivo.

IMPERIUM È UN SOLIDO RTS CHE CI CONSENTIRÀ DI VIVERE IL TUMULTUOSO PERIODO DELLE GUERRE PUNICHE

▲ I villaggi sono essenziali nodi delle nostre rotte commerciali

▲ L'enorme esercito di Annibale si prepara a partire alla volta di Roma.

Cartagine, con l'acqua alla gola, tenta il rilancio facendo rotta sulle incontaminate coste della Spagna. Ripartirà da qui la riscossa di Amilcare Barca e del suo popolo? Una cosa è certa: Roma tremerà sotto i pesanti passi di una Cartagine in cerca di rivincite...

Imperium è costituito da due modalità di gioco principali. La prima, denominata Avventura, si divide a sua volta in due capitoli, Le conquiste di Annibale e Le Guerre Puniche, e ci permetterà di comandare a turno cartaginesi e romani attraverso i principali avvenimenti che hanno contraddistinto questo periodo storico. Complessivamente la modalità Avventura presenta dieci mappe e decine di missioni da svolgere. In alternativa troveremo anche la modalità Strategia, una sorta di Skirmish, dove, comandando a scelta romani, cartaginesi, iberi o galli, avremo nelle nostre mani il destino di un'intera civiltà. Disponibile anche il multiplayer online, con numerose mappe per sfidare in rete altri comandanti virtuali.

▲ **Le navi da trasporto sono fondamentali per aprire rotte commerciali tra continenti diversi.**

CONQUISTA IN TEMPO REALE

Quello che a prima vista può sembrare l'ennesimo clone di Age of Empires, si rivela ben presto un prodotto originale e interessante sotto molteplici aspetti. Fin dalla confezione, Imperium si autoproclama RTC, ossia Real Time Conquest, definizione che la dice lunga sull'impronta generale data al gameplay, decisamente orientato sulla conquista di territori e sulle battaglie campali, in nome di una dinamicità raramente riscontrabile altrove. Questo si traduce in una cura particolare per gli aspetti strategico-militari, dallo schieramento delle truppe alle qualità intrinseche delle singole unità, con l'inevitabile contraltare di una fase gestionale molto più snella, specie se confrontata con quanto proposto da Ensemble Studios e compagnia. Una volta conquistata una città, infatti, non avremo la possibilità di costruire nuovi edifici, di mandare i classici omini nel bosco a fare legna o a zappare la terra a caccia di qualche miniera d'oro (i centri abitati produrranno automaticamente risorse in proporzione alle proprie dimensioni). La nostra unica preoccupazione gestionale riguarderà solo l'instaurazione di flussi commerciali tra un possedimento e l'altro con l'utilizzo di carovane di muli o di navi da trasporto. Le risorse da tenere d'occhio saranno l'oro e il cibo, necessari per accedere ai numerosi potenziamenti delle unità, per costruire navi, assoldare mercenari e sostentare i soldati, i quali, nel corso delle missioni, perderanno gradualmente vigore se non riforniti a sufficienza. Non tragga comunque in inganno un'impostazione così apparentemente blanda. Se la gestione delle risorse non sarà mai realmente complessa, il mantenimento delle vitali rotte di rifornimento richiederà un'attenzione continua, visto l'alto grado di vulnerabilità delle unità preposte a questi compiti. I muli sono infatti facilmente attaccabili dai nemici e dagli animali feroci delle foreste, e solo un buon pattugliamento da parte nostra eviterà brutte sorprese alle carovane.

A LEZIONE DI GEOGRAFIA...

Una delle caratteristiche più interessanti di Imperium è la presenza di una mappa strategica estremamente comoda e ben fatta. Durante il gioco ci basterà premere la barra spaziatrice per far comparire la mappa sulla quale troveremo chiaramente segnalati obiettivi, possedimenti e posizione delle truppe amiche e nemiche. La mappa permetterà inoltre uno spostamento più agevole delle unità: dopo aver selezionato i nostri uomini nel corso della partita, basterà infatti aprire la cartina e cliccare col tasto destro del mouse per spostare automaticamente le truppe verso la direzione prescelta. Una comodità in più per chi non ama cliccare decine di volte all'interno dello scenario.

È ORA DI COMBATTERE!

Come già accennato, è tuttavia la parte più propriamente militare il cuore pulsante di Imperium. L'elemento fondante in tal senso è la presenza di alcuni personaggi di spicco, i cosiddetti eroi, da Annibale a Scipione, dotati di caratteristiche speciali che si ripercuotono pesantemente sulla pianificazione strategica e

LA NOSTRA UNICA PREOCCUPAZIONE GESTIONALE RIGUARDERÀ L'INSTAURAZIONE DI FLUSSI COMMERCIALI TRA UN POSSEDIMENTO E L'ALTRO

▲ **Una città cartaginese nel bel mezzo del deserto. Affascinante, non trovate?**

▲ **Oltre agli avversari dovremo tenere d'occhio anche i lupi!**

COMMENTO

A volte bisogna cercare molto in profondità per trovare qualcosa di prezioso. Imperium, prodotto solo apparentemente di basso profilo, trae spunto dai capisaldi del settore per spiccare il volo verso scenari ricchi di originalità e divertimento. La decisione di privilegiare le fasi più dinamiche, dalle battaglie ai movimenti di conquista del territorio, non penalizza affatto il taglio gestionale del gioco, salvato ampiamente dalla complessa implementazione delle rotte commerciali, determinanti per il buon funzionamento dell'intero meccanismo. Il risultato è un gradevolissimo RTS ben bilanciato in ogni suo aspetto e in grado di impegnare a dovere anche i giocatori più esperti, nobilitato dalla presenza di un'intelligenza artificiale di valore assoluto. La fase tattica può poi contare sull'azzeccata scelta degli eroi, capaci di raggruppare sotto il proprio comando decine e decine di unità. Caratteristica, questa, che rende oltremodo agile l'assegnazione degli ordini, anche durante le fasi più convulse delle battaglie. Avrebbe meritato una maggior cura l'aspetto visivo, non tanto per la qualità grafica, non eccezionale ma per nulla discriminante ai fini del giudizio finale, quanto per la totale assenza di interattività con le inquadrature (niente rotazione e niente zoom). Ma a ben vedere, il gioco perfetto non è stato ancora creato...

HARDWARE

Se vogliamo condurre vittoriosamente le nostre truppe dobbiamo disporre almeno di un Pentium III a 500 MHz, di 128 MB di RAM e di una scheda grafica che possa contare almeno su 4 MB di memoria video (praticamente vanno bene anche quelle dei PC portatili più vetusti). Il gioco occupa 650 MB di spazio su hard disk e richiede un sistema operativo a "finestre", da Windows 98 in avanti.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

80

sulla condotta da tenere nelle singole battaglie. Ogni eroe è dotato di capacità di comando che gli permettono di creare gruppi di soldati (fino a cinquanta unità) disposti a obbedire a ogni ordine. Quando assegneremo un'unità a un eroe (nove unità diverse per fazione, dal fante alle presenze speciali, come gli elefanti), questa riceverà come bonus una parte dell'esperienza del comandante in aggiunta alla propria. Esperienza che, come nei giochi di ruolo, aumenterà di battaglia in battaglia, con conseguente miglioramento delle capacità del singolo. Con una simile struttura, basterà impartire un ordine al comandante perché tutti gli uomini al suo seguito compiano la stessa azione. E, credetemi, durante fasi caotiche e concitate come le conquiste di città nemiche, la velocità nell'impartire ordini di attacco, ritirata o cambio di schieramento sarà determinante ai fini della vittoria. Decisiva sarà anche la prontezza nello sfruttare al meglio le capacità dei soldati, dal fante fisicamente debole ma formidabile nelle mischie, all'arciere, assolutamente necessario per colpire da lontano le fortificazioni nemiche.

▲ **Tra le costruzioni più importanti della città c'è l'anfiteatro, che si rivela fondamentale per addestrare le unità più bellicose.**

La completezza della fase bellica è ulteriormente nobilitata dall'Intelligenza Artificiale degli avversari, mai soggetta a sbavature e in grado di mettere il giocatore in estrema difficoltà. Oltre ai continui attacchi alle carovane, infatti, i nemici non esiteranno a puntare sulle fortezze meno protette, guardandosi bene dall'attaccare il grosso delle nostre truppe. Stesso discorso per i nostri soldati, fortunatamente immuni al virus del kamikaze e sempre docili ai comandi. Se il gameplay, ottimamente strutturato e stimolante, non mostra particolari debolezze, è sotto il profilo tecnico che Imperium lascia poco soddisfatti, un po' per la grafica povera di particolari e per la scarsa animazione degli individui, un po' per la totale assenza dello zoom e della possibilità di ruotare l'inquadratura, uniche carenze di un'interfaccia altrimenti precisa ed essenziale. Peccati a ben vedere veniali per un titolo che gioca altrove le proprie carte vincenti, risultando alla fine un perfetto mix tra azione pura e gestione. E poi, a un prezzo del genere non si può proprio pretendere di più. Un piccolo e luminoso gioiello entra senza timori reverenziali in un segmento tra i più competitivi e, come disse qualcuno, "Veni, vidi, vici"....

OGNI EROE È DOTATO DI CAPACITÀ DI COMANDO CHE GLI PERMETTONO DI CREARE GROSSI SCHIERAMENTI DI SOLDATI

▲ **I nostri soldati, in ritirata, vengono attaccati dai nemici. Scappiamo, presto!**

Games Machine Star Player

Pc Action

di maggio è in edicola

Gioco Completo POST MORTEM su 2CD

VIDEOGIOCHI PER IL TUO PC

PC ACTION

Maggio 2004 N°134 € 5.99

GIOCO COMPLETO POST MORTEM

RECENSITO!

HITMAN CONTRACTS

Violento, carismatico e spietato:
quando l'assasinio diventa arte

ECCEZIONALE

PANDORA TOMORROW

Grafica da urlo e azione al cardiopalma
tra spie e terroristi

PROVATO!

COLIN McRAE 04

Il gioco di corse fuoripista più bello di sempre

...E ANCORA

LE RECENSIONI DI DARK FALL, IMPERIUM, BREED, BAD BOYS 2, BLACK HAWK DOWN: Team Sabre, PAX ROMANA, RESTURANT EMPIRE - LO SPECIALE SUI GIOCHI DI GUERRE STELLARI - I VIDEOGIOCHI PER CELLULARI E PALMARI - L'HARDWARE MIGLIORE PER GIOCARE E MOLTO ALTRO...

Anno II - Spedizione in abbonamento postale 45% - Filiale di Milano

XENIA EDIZIONI

9 771127 124009 40134

Rivista + 3 Cd Rom Solo €5.99

ALex Rossetto **law@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Entra nello spirito di Rainbow Six 3! Scarica i filmati di Athena Sword da TGM Online!

SVILUPPATORE
UbiSoft (Milano Studios)

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 29,99

SITO
www.ravenshield.it

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 ATHENA SWORD

Dopo il tour de force per realizzare la soluzione di Black Thorn per il numero di marzo mi aspettavo un po' di riposo - se non altro dai prodotti videoludici ispirati alle creazioni di Tom Clancy. Invece, dopo meno di un mese, eccomi di nuovo in mimetica, Magnum, occhiali Bolle e MP5SD5.

Non che mi lamenti, eh: il titolo in questione mi piace molto e, anche se si tratta "solo" di un'espansione, mi ci sono buttato a pesce. Ecco, visto che l'ho detto, segnatevelo bene: per giocare a TCR6 3: Athena Sword è necessario avere TCR6 3: Raven Shield, altrimenti il gioco non funziona per nulla.

Il titolo è strutturato come la prima uscita di R6 3 e la storia riprende da dove Raven Shield terminava: il gruppo più ingente di terroristi è stato eliminato, assieme al capo, ma rimangono ancora delle cellule in grado di lavorare in proprio... E su queste vi concentrerete nelle otto missioni della campagna di questa espansione. La struttura è rimasta invariata: briefing da più personaggi, scelta delle squadre e dell'equipaggiamento, revisione del piano (con l'ottima aggiunta della finestra in 3D, avvenuta già in Raven Shield) e, infine, azione. Come in Raven Shield è possibile scegliere tra un piano preconfezionato classico (divisione in squadre, waypoint e codici d'azione) e uno d'azione, in cui mancano tutte le cose menzionate tra parentesi e che è dedicato ai più "pistoleri" tra gli utenti. È anche possibile (e più facile, con la nuova interfaccia) creare piani ex-novo, ma è un'attività che comunque sconsiglio ai neofiti del genere (difficile che lo siate, se acquistate un'espansione, però).

IL MOTORE GRAFICO DEL GIOCO, GRAZIE ANCHE ALL'EVOLUZIONE HARDWARE DELL'ULTIMO ANNO, SI MUOVE SENZA INCERTEZZE

▲ Nel gioco si vedono anche i nostrani NOCS, che però non è possibile impersonare (scaricate la patch per farlo nel gioco online, però).

▲ Le animazioni sono sempre molto realistiche, come quella del mio compagno che cambia arma passando dal Dragunov alla pistola, per spostarsi.

Le innovazioni apportate da questo add-on sono principalmente quantitative, mentre sono state ignorate alcune questioni qualitative che forse sarebbe stato meglio affrontare. La nuova trama si dipana lungo otto missioni, ambientate in sei nuovi livelli (due dei quali a Milano e uno fuori Palermo); sono state rivisitate tre missioni "classiche" pescate da prodotti storici della saga (Rainbow Six, Rogue Spear e Urban Ops) e riviste nella grafica con il nuovo engine di gioco (quello di Unreal, utilizzato anche in Raven Shield); è stata introdotta una caratteristica attivabile in tutte le modalità missione e multigiocatore, ovvero il conto alla rovescia (autoesplicativa, come feature) e sono state implementate ben quattro nuove modalità esclusivamente multiplayer. Già, perché il gioco (e Rainbow Six 3 in particolare) ha avuto un deciso successo online (gli incrementi di banda capitano a fagiolo, direi) e i produttori hanno deciso di sostenerlo in maniera importante: sarà possibile dare la caccia ai terroristi a squadre (e si vince eliminando o i cattivi o la squadra avversaria) sia partendo tutti assieme sia sparsi per il livello di gioco (prime due modalità), catturare i membri della squadra avversaria (in questo caso sparando si paralizzano i nemici, per poterli catturare - ma attenzione perché possono essere liberati dai propri compagni di squadra), oppure giocare in modalità Kamikaze... Una squadra dovrà proteggere il portatore della bomba e/o trovare la console per disattivarla, mentre l'altra dovrà eliminare il kamikaze e/o trovare un'altra console, per fare esplodere l'ordigno.
Dal punto di vista grafico e sonoro il gioco è promosso a pieni voti: il motore di Unreal, grazie anche all'evoluzione hardware nell'ultimo anno (Raven Shield è uscito nel marzo 2003), si muove senza incertezze sia in configurazione minima sia, sui PC più pompati, in quella "fine di mondo"; il sonoro è sempre all'altezza, anche per la mai abbastanza lodata scelta dei programmatori di relegare l'ottimo accompagnamento musicale a particolarissimi momenti dell'azione (la caduta di un compagno di squadra) o in generale ai menu e alle schermate statiche. La longevità è onesta, per un'espansione, specialmente se si cerca di giocare seriamente e quindi di mantenere in vita i propri compagni di squadra, e sale chiaramente alle stelle se siete degli appassionati del gioco online. La giocabilità è quella solita del titolo e quindi piuttosto buona ma soffre di sporadiche e fastidiosissime defaillance per quanto riguarda l'IA dei compagni, capaci di salvarvi il fondoschiena in tutta freddezza durante l'irruzione in una stanza, come di rimanere accosciati in un angolo senza reagire mentre un solitario terrorista elimina, uno alla volta, un intero team... Pare quasi che pensino solo se ci siete voi nelle vicinanze (e questa è la questione qualitativa a cui mi riferivo un paio di paragrafi fa). Tutto sommato ci si abitua e, "palleggiandosi" tra una squadra e l'altra, è possibile risolvere con successo tutte le missioni. Un altro appunto: l'assegnazione dei go-code nei piani predefiniti pare fatta a caso (possibile che la squadra Verde abbia quasi sempre solo go-code Bravo e quella Rossa go-code Charlie, con la oro con solo Alfa? Non credo...) e rende difficile scegliere le tempistiche di chiamata - ostacolo comunque superabile in tranquillità, per degli operativi come voi (noi?).

▲ **Disinnescare bombe è una seconda natura, per i componenti di Rainbow. Preparatevi a farlo spesso o a coprire i compagni mentre lo fanno.**

PURTROPPO LE ROUTINE DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI COMPAGNI DI SQUADRA NON SONO STATE RITOCCATE

◀ **Ieri sera passavo dal Castello Sforzesco assieme al mio H&K MP5SD5 e ho pensato di fare una foto da condividere con voi.**

COMMENTO

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword vive della gloria della serie e lo fa con classe. Grafica e sonoro sono impeccabili, otto missioni di campagna (più tre classiche) e tre livelli di difficoltà assicurano una buona longevità, che tende al solito a più infinito con il gioco online. La storia è appassionante, i compagni di squadra sono quelli classici a cui ci si è affezionati e l'immancabile stile della saga avvolge il tutto in una patina scintillante del "solito" buon prodotto. Però sinceramente, dopo aver ascoltato i pareri di altri appassionati, mi sarei aspettato un rimaneggiamento delle routine di intelligenza artificiale dei compagni di squadra, cosa che apparentemente non c'è stata (perlomeno ho avuto quell'impressione quando un terrorista, in piedi e totalmente scoperto in un androne del Castello Sforzesco, ha falciato uno per uno i membri della squadra verde durante la prima missione). Devo dire che l'implementazione massiccia di nuove modalità multiplayer mi ha d'altro canto piacevolmente sorpreso, portandomi a un massiccio uso dell'abbonamento flat che ho a casa, oltre che di quello ultraveloce redazionale. Mi ha praticamente rapito, impegnandomi a lungo in estenuanti campagne in giro per il mondo… anche se, per essere sinceri, al momento in cui scrivo queste parole di giocatori online di Athena Sword non ce ne sono ancora molti ("We few, we happy few, we band of brothers"...).

HARDWARE

I requisiti minimi prevedono un Pentium III o AMD Athlon (o equivalenti) a 800 MHz, 128 MB di RAM (256 per gli utenti di Windows XP), 1.62 GB di spazio libero su disco fisso, una scheda video compatibile DirectX 8 accelerata 3D con 32 MB di RAM e accelerazione T&L hardware, DirectX 8.1 o superiori e un CD-ROM 16x. Logicamente necessaria una connessione TCP/IP per poter giocare online.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

82

Games Machine Star Player

Andrea Della Calce **mao@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a discutere di Sonic Adventure DX Director's Cut sul nostro forum, nella sezione Sala Giochi!

SVILUPPATORE
Sonic Team

PUBLISHER
Sega

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 45,00

SITO
www.sonic-dx.com/pc/uk

SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT

Incredibile. A distanza di cinque anni, SEGA si ricorda di avere nel cassetto uno dei protagonisti di platform più belli di tutti i tempi: dopo averlo rispolverato per GameCube, gli sviluppatori si saranno detti, "già che ci siamo..."

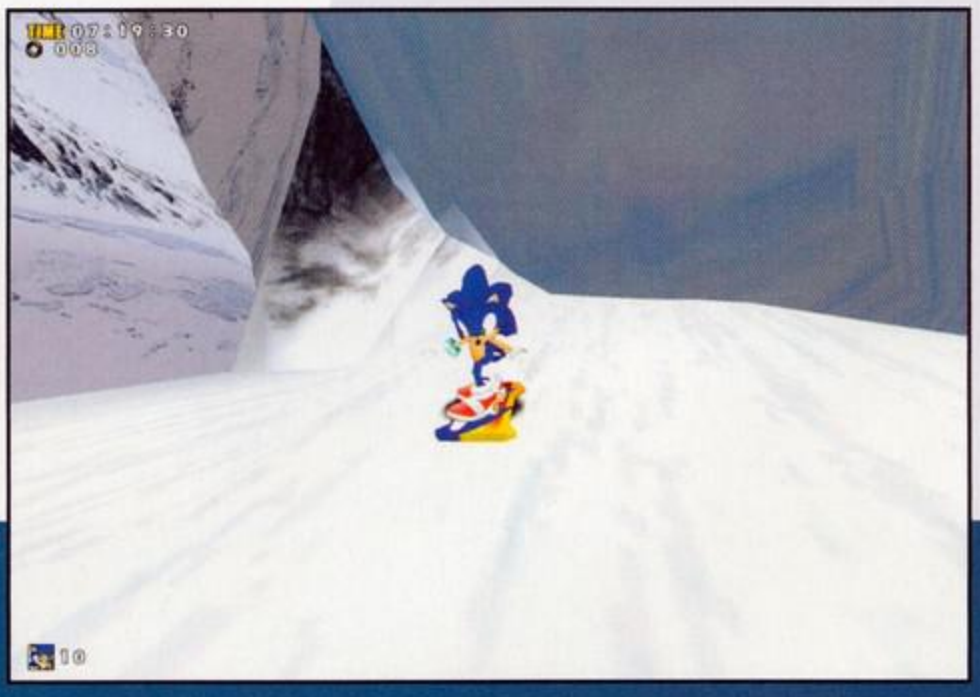
Sono da sempre legato a Sonic, con buona pace dei miei colleghi "chiacchieroni" che mi hanno sempre denigrato per questo. Il titolo SEGA è l'unico platform che gioco tuttora con piacere, oltre all'oramai leggendario Mario 64. In entrambi i casi ci troviamo di fronte ai capostipiti di una generazione, destinati a generare una sequela infinita di cloni, clonazzi e controclonazzi più o meno belli e riusciti.

SONIC HA INTRODOTTO NEI PLATFORM BIDIMENSIONALI IL CONCETTO DI "VELOCITÀ ASSOLUTA"

Insomma, Sonic ha rappresentato per i platform bidimensionali l'introduzione del concetto di "velocità assoluta"; i platform tridimensionali hanno invece visto in Mario 64 e Zelda la consacrazione del concetto di "free roaming", l'esplorazione libera, assoluta e totale di muoversi in un ambiente, esplorarlo, riconoscerlo e interagire con esso.

Sonic Adventure è una conversione di un titolo concepito originariamente per la sfortunatissima ultima console "ammiraglia" di SEGA, che da colosso del videogioco elettronico negli anni '80/'90 si è sbriciolata al punto da non avere più in produzione un sistema domestico. Cinque anni fa però, gareggiava ad armi pari, se non superiori, con Sony e la sua PlayStation. Tuttora ci penso e mi sembra incredibile...

▲ Un bel primo piano di Sonic e del suo inseparabile amico Tails. I personaggi sono ottimamente animati, peccato per la sincronizzazione con il labiale decisamente carente.



▲ L'inizio della discesa con lo snowboard nel bianchissimo livello Icecap. Niente di entusiasmante oggi, come non lo era al tempo della prima uscita del gioco...

GIOCHIAMO A FARE IL PORCOSPINO

Sonic Adventure DX Director's Cut è l'ennesimo tentativo di portare un titolo di successo da console a PC. Peccato solo che sia passato così tanto tempo... ma vi assicuro che sono veramente contento di poter finalmente giocare un gioco del calibro di Sonic Adventure su PC. Quello che mi rende un pochino nervoso è questa attitudine delle software house a cercare di "capitalizzare" al massimo un proprio titolo, una volta esaurito il contratto di esclusiva con questo o quel sistema. Ma così va la vita.
Passando ad analizzare il gioco vero e proprio, le differenze con la versione originale, almeno di primo acchito, sono decisamente minime.
Inizialmente, è possibile affrontare il gioco con il solo Sonic, peraltro scontrandosi con un inizio abbastanza atipico: pronti via, ed eccoti il classico boss di fine livello piazzato all'inizio!
Rispetto a un platform canonico, dove ogni livello arriva letteralmente "consecutivo", la modalità "adventure" di questo Sonic consente al giocatore di muoversi liberamente in un ambiente non eccessivamente grande, ma tale da rendere un po' varia l'azione senza essere costretti a fare chilometri da una parte all'altra del livello. Anche l'interazione con l'area circostante è limitata, così come i bonus, non essenziali, celati qua e là.
Tuttavia, i livelli hanno un ordine in cui devono essere affrontati: progredendo con l'avventura, Sonic incontrerà alcuni personaggi già visti nel corso della dozzina d'anni di vita del pargolo puntuto dipinto di blu. Tails, Knuckles ed Amy Rose torneranno nello spolvero del 3D non solo come comprimari, ma addirittura come protagonisti.
Una volta terminata l'avventura di Sonic, infatti, non si può dire di aver finito il gioco: prima di tutto si dovranno affrontare le "storie" di altri cinque personaggi (Knuckles, Amy Rose, Tails, E-102, Big The Cat); ogni volta che si termina un livello viene assegnata una valutazione (da C, scarsa, ad A, ottima) e un "sonic emblem": raccogliendo tutti questi simboli, si può accedere a una serie semi-interminabile di sottogiochi, compreso il festival dell'emulazione che dà la possibilità di dilettarsi con dodici titoli del passato di Sonic apparsi su Game Gear (consultare l'apposito box per ulteriori delucidazioni).
Concettualmente, Sonic è più o meno rimasto lo stesso di sempre: per sopravvivere, il porcospino deve arrivare in fondo a un livello, raccogliendo più anelli possibili e salvando gli animali trasformati in mostri dal Dr. Eggman. Il tutto in un delirio di rampe, giri della morte e voli sconsiderati da compiere alla velocità della luce!

▼ **Lo stage Sky Chase vi mette all'inseguimento della fortezza volante del Dr. Eggman, grazie all'ausilio dell'aereo di Tails.**

I CHAO, QUESTI SCONOSCIUTI

Un discorso a parte lo merita tutta quella "fetta" di gioco destinata esclusivamente alla crescita dei Chao. Sull'onda del fenomeno dei

EHI, MA IO TI CONOSCO!

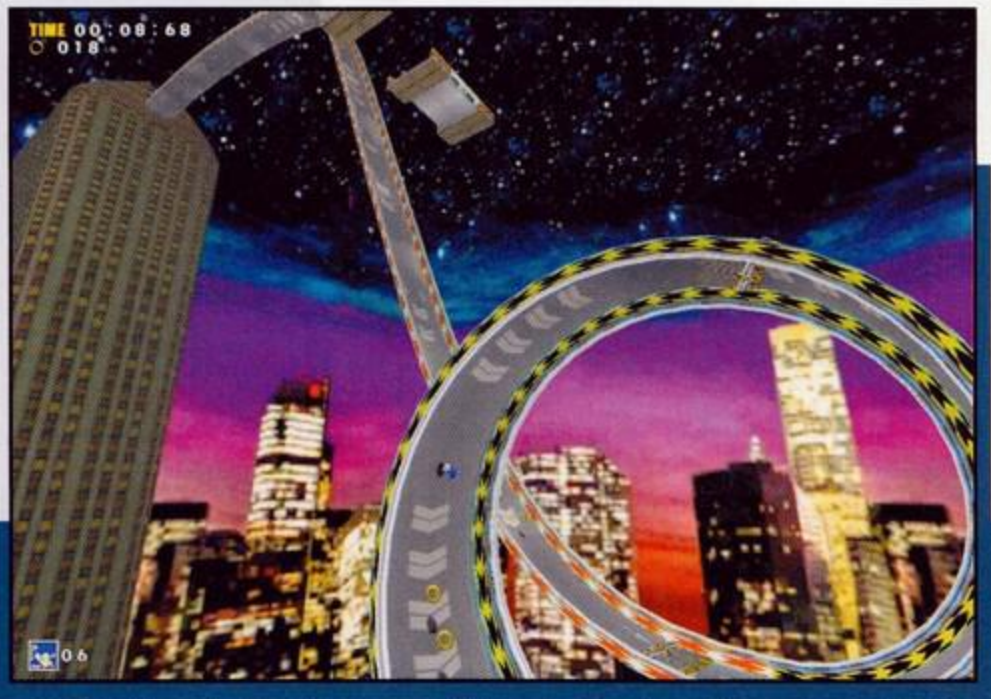
I Sonic Team sono un gruppo di sviluppatori che, dal glorioso esordio con Sonic The Hedgehog (mascotte scelta per contrastare il crescente dominio del Mario rivale e come titolo di lancio per la nuova console a 16 Bit di casa SEGA), hanno

"compilato" dozzine di titoli correlati al porcospino blu, oltre ad alcuni "divertissement" del calibro di Phantasy Star Online, Samba de Amigo e, ultimo ma non ultimo, Nights!.
Ai tempi del Saturn (parliamo del 1996), rimasero tutti molto sorpresi dal fatto che il titolo di punta firmato SEGA per la nuova console non fosse un Sonic qualsiasi, bensì un platform con protagonisti completamente nuovi e che permettesse di cimentarsi per la prima volta con le tre dimensioni senza "rischiare la faccia" con il personaggio di punta.

Nacque così Nights! Into dreams..., un gioco destinato a uniformare pubblico e critica: fluido, divertente, colorato. Soprattutto, Nights! poteva essere considerato come una nuova interpretazione psichedelica del platform tradizionale, un'allucinazione "schizoide" rimasta isolata nel corso degli anni (se si esclude l'operazione commerciale del successivo lancio di Christmas Nights! Into dreams...).
Durante l'esplorazione del livello Casinopolis con Sonic, potrete anche cimentarvi su un tavolo da flipper che è un omaggio proprio a Nights!, con tanto di passaggio (non interattivo) nel bel mezzo di un livello del vecchio titolo targato Sonic Team!

UNA VOLTA TERMINATA L'AVVENTURA DI SONIC NON POTRETE DIRE DI AVER FINITO IL GIOCO: DOVRETE, INFATTI, AFFRONTARE LE "STORIE" DI ALTRI CINQUE PERSONAGGI

▲ **Sonic e Tails si ritrovano di fronte all'ennesima mutazione di Chaos: a che diavoleria bisognerà ricorrere questa volta per far fuori il divoratore degli smeraldi?**



▲ **Giri della morte, inquadrature mozzafiato, velocità mai provata: questo e molto altro vi attende nei vari livelli di Sonic Adventure DX Director's Cut!**

COMMENTO

Ci sono dei giochi che, malgrado il tempo che passa inesorabile, mantengono inalterato il loro fascino e, soprattutto, la loro giocabilità. Ecco perché non c'è nulla di sconvolgente se si pensa che Sonic Adventure è oramai un titolo che ha sulle spalle la bellezza di cinque primavere e, come tutti sappiamo, in ambito videoludico equivalgono praticamente a due ere geologiche.
Malgrado alcune piccole magagne tecniche, Sonic Adventure DX DC è un platform a tratti entusiasmante, frenetico e adrenalinico. Oltre a questo, può contare su un valore di "rigiocabilità" semplicemente mostruoso. Se è vero che l'avventura "portante" rimane quella di Sonic, interpretare anche gli altri personaggi aggiunge un pizzico di sale in più, oltre alla possibilità di rendere completamente differenti alcune situazioni di gioco. Come nella più pura tradizione nipponica poi, non mancano decine di sottogiochi e un'infinità di bonus che, per essere collezionati tutti, richiederanno un po' di impegno e dedizione da parte del giocatore. Insomma, rimane l'amarezza di non averlo potuto vedere prima: malgrado tutto però, se si accetta di chiudere un occhio di fronte a una così sfacciata operazione commerciale di "raschiamento del barile", Sonic Adventure DX Director's Cut è l'occasione per gli utenti PC, finalmente, di mettere le mani su un mostro sacro finora fruibile esclusivamente dai possessori di console. Certo, se penso a quanto tempo ci vorrà prima di vedere il 2, uscito da un pezzo per GameCube...

HARDWARE

Per poter godere al meglio del gioco firmato Sonic Team è meglio avere almeno un Pentium III a 800 MHz o equivalente, 256 MB di RAM, 1.4 GB di spazio su disco e una scheda video che abbia almeno 32 MB di memoria.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

81

SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT È L'ENNESIMO TENTATIVO DI PORTARE UN TITOLO DI SUCCESSO DA CONSOLE A PC. PECCATO SOLO CHE SIA PASSATO COSÌ TANTO TEMPO!

Tamagotchi, SEGA decise di implementare all'interno del proprio titolo anche una specie di mini simulatore di "vita", impegnativo, divertente e ottimamente realizzato. Ma cosa sono i Chao? Fondamentalmente si tratta di piccole creature che, dopo essere venute al mondo da un uovo, si aggirano per quelli che vengono per comodità chiamati Chao Garden. Ogni personaggio può accedere a tre differenti Chao Garden nascosti nell'area di gioco (il primo, giusto per gradire, si trova al piano superiore, raggiungibile in ascensore, dell'albergo di Emerald Coast): in ciascun giardino si trovano tre uova e, inoltre, questo diventa il luogo in cui scaricare gli animaletti salvati dai vari stage. Queste creaturine, infatti, sono l'unico modo per far crescere il proprio Chao, caratterizzato da diverse abilità fisiche: quando lo si desidera, basta impugnare un animale e farlo accoppiare con il Chao che si vuole. La creatura sarà felice del regalo e guadagnerà, inoltre, dei punti nella caratteristica principale dell'animale con cui si è accoppiata (per esempio, se si "mixa" una gazzella con un Chao, questo acquisirà una maggior velocità).
Rispetto alla versione per Dreamcast, nella quale le proprie creature venivano salvate sull'avveniristica memory card denominata VMS, non è possibile esportare in nessun modo il Chao: il travaso su memory card invece, permetteva al giocatore di allenare la propria bestia anche lontano dalla console, nella tradizione dei breeding simulator nippoasiatici.
Per ovviare a questo problema, è stato aggiunto alla versione PC una specie di mercato nero, tramite il quale si possono comprare "bombe" per i propri Chao.
Quando si ha un buon animale, si può decidere di farlo gareggiare nelle apposite piste.
Insomma, solo questo discorso meriterebbe di essere approfondito maggiormente, ma purtroppo lo spazio è tiranno: l'unica cosa che posso dirvi è che non mancherà di certo una sezione dedicata nella guida che stiamo preparando per voi.

Un'altra aggiunta rispetto ai vecchi contenuti della versione Dreamcast, e vista per la prima volta su Nintendo, è rappresentata dal fatto che, terminando il gioco con ogni personaggio, potrete accedere alla modalità "missione", dove vi toccherà affrontare degli stage che richiedono la realizzazione di obiettivi specifici (quindi non basterà semplicemente arrivare in fondo a un livello). Che altro aggiungere, arrivati a questo punto? Nulla: se vi piacciono i platform veloci e frenetici, avete trovato pane per i vostri denti, ma vi lascio al commento finale per aiutarvi a capire come tirare le somme...

▲ Un bel dettaglio di una delle prima gare della Chao Race. Ma quanto è bella?

Star player

GAME GEAR BONANZA!

Come già citato, la versione deluxe di questo Sonic Adventure permette, rispetto all'originale per Dreamcast, di cimentarsi in un nuovo sistema di "premi", che consiste nell'emulazione di TUTTI i Sonic pubblicati nel periodo di esistenza del Game Gear, la console di Sega che ha tentato di rubare al primo GameBoy il dominio nell'ambito dei portatili anche grazie allo schermo a colori e alla ottima qualità di alcuni titoli.
Se ancora non vi basta l'idea dell'aggiunta della modalità Missione, sarete contenti di sapere che conquistando un determinato numero di "sonic emblem" (ottenibili portando a termine le varie missioni di tutti i personaggi con diversi gradi di valutazione), si possono sbloccare la bellezza di dodici titoli originali per Game Gear con protagonista il porcospino blu: Sonic The Hedgehog, Sonic Drift Racing, Sonic & Tails, Sonic Spinball, Sonic Labyrinth, Sonic The Hedgehog 2, Dr. Eggman's Bean Machine, Sonic & Tails 2, Sonic Drift 2, Tails' Skypatrol, G Sonic, Tails Adventures. Insomma, non si può dire che manchi qualcosa con cui giocare...

Consolemania

è in edicola con tutte le novità sul mondo delle console

PSX PS2 Xbox GameCube GBA

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione Download di TGM Online puoi scaricare il demo e il trailer di Afrika Korps VS Desert Rats!

SVILUPPATORE
Digital Reality

PUBLISHER
Monte Cristo Multimedia

DISTRIBUTORE
Atari

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO
€ 56,90

SITO
www.desertratsgame.com

AFRIKA KORPS VS DESERT RATS

La forza di interminabili divisioni corazzate sta per abbattersi sulle linee di difesa. Sotto il sole cocente dell'Africa, le truppe alleate e le forze dell'Asse si affrontano in uno scontro all'ultimo carro armato: prendetene il comando!

Il genere degli RTS è da sempre uno dei più validi commercialmente e un'ambientazione come quella della Seconda Guerra Mondiale fornisce un background noto e accattivante. Anche abusato, se vogliamo, ma tant'è. Questo Afrika Korps VS Desert Rats, in particolare, si concentra su quelle fasi del conflitto che si svolsero in Africa, mettendoci, di volta in volta, al comando delle truppe inglesi, americane, neozelandesi, francesi, tedesche o italiane, permettendoci di scegliere se giocare la campagna incentrata sugli Alleati o quella che vede l'Asse come protagonista. In alternativa, potremo anche cimentarci nello story mode, che ci permette di giocare entrambe le campagne una dopo l'altra, aggiungendoci un esiguo numero di missioni (due, per la precisione) che narrano la storia di alcuni personaggi che ci vengono mostrati come i protagonisti di un'avventura che ha per sfondo le battaglie africane.

Come già accennato, AKvsDR è fondamentalmente un RTS; le sue caratteristiche distintive stanno nell'assenza delle risorse e nella necessità di impadronirsi dei mezzi lasciati dall'avversario. Il gioco è diviso in missioni e dovrete cominciare ciascuna di esse con un numero

AFRIKA KORPS VS DESERT RATS È FONDAMENTALMENTE UN RTS; LE SUE CARATTERISTICHE DISTINTIVE STANNO NELL'ASSENZA DELLE RISORSE E NELLA NECESSITÀ DI IMPADRONIRSI DEI MEZZI LASCIATI DALL'AVVERSARIO

▲ Un potente schieramento di carri armati permette di respingere qualsiasi attacco. Curatevi di sostituire al più presto i membri dell'equipaggio morti.

▲ È bene mandare i mezzi corazzati all'assalto, basando la propria tattica sulla loro potenza di fuoco. I fanti possono fare fuoco di copertura....

SCELTA DELLE UNITÀ

Le missioni che affronterete non saranno tutte uguali, e dire questo significa sfondare una porta aperta. In teoria, si dovrebbero differenziare per la strategia richiesta: alcune prevedono un supporto costante delle fanteria per tenere le posizioni sfruttando gli edifici (nei quali gli omini possono nascondersi) ed eventuali mezzi lasciati dal nemico, mentre altre necessitano di più mezzi corazzati per resistere agli attacchi o effettuare sfondamenti. Alla luce di ciò, la schermata che precede ogni missione vi permette di scegliere quali tipologie di truppa impiegare in ragione di cosa vi aspettate o di quali sono gli obiettivi del livello che vi apprestate a giocare. Ciascuna missione prevede una scelta limitata a un dato novero di soldati e/o mezzi d'assalto. Quando però si arriva alla pratica, risulta evidente che la scelta più conveniente è portarsi dietro quanti più corazzati possibile: con la loro potenza di fuoco e resistenza, possono svolgere quasi qualsiasi funzione come e meglio dei fanti. Non c'è da preoccuparsi per la potenziale assenza di soldati appiedati: qualcuno dovrete portarvelo dietro comunque, quindi potrete tranquillamente sfruttarli per potenziare i mezzi che troverete e rimpiazzare le perdite su quelli iniziali. Appena vi sarà possibile, sarà bene prendere con voi anche qualche unità in grado di riparare i mezzi corazzati, che vi metterà in grado di sfruttare appieno i vostri veicoli più utili. Si poteva fare di meglio, ma non è malaccio nemmeno così.

limitato di uomini e mezzi; a volte potreste ricevere rinforzi, ma non avrete modo di rimpiazzare volontariamente le perdite. Questo potrebbe sembrare un pregio tattico: amministrate le vostre truppe saggiamente per evitare di ritrovarvi senza. Il problema è che non c'è una struttura adatta a sviluppare questa caratteristica. Il comportamento dei nemici consiste in un semplice attacco diretto; l'ambiente è aperto e le uniche coperture sono alcuni edifici. Ne consegue che difficilmente si può imbastire una strategia d'attacco diversa dallo scontro aperto; non potete,

LA CORAZZA E LE ARMI DI UN MEZZO POSSONO POTENZIARE QUALSIASI ASSALTO ALLE LINEE NEMICHE

◀ **Anche nelle sequenze più concitate, il motore grafico fa sfoggio di notevoli animazioni per la morte dei soldati e le esplosioni del mezzi.**

▲ **L'assalto alla vostra posizione da parte dei carri nemici è violento, ma potete contenerlo usando i vostri mezzi pesanti.**

per esempio, avvicinarvi furtivamente agli avversari e uccidere le sentinelle per spianarvi l'avanzata. Uno scontro di mera forza fisica, quindi, ed è qui che entrano in gioco i carri armati.
È infatti possibile che i vostri omini entrino nei veicoli (non solo carri armati, quindi) abbandonati dal nemico; questo rende il vostro potenziale bellico enormemente superiore. La corazza e le armi di un mezzo possono potenziare qualsiasi assalto sulle linee nemiche. Ciascun veicolo ha un numero di "posti" al suo interno, corrispondenti a quanti soldati potete metterci: più posti sono occupati, più il mezzo è efficace.
A questo punto, entra in gioco il concetto degli eroi, che sono i condottieri del vostro esercito. Oltre a essere combattenti molto più abili degli altri, hanno il vantaggio di rendere ancor più temibile il veicolo in cui vengono messi, aumentandone le caratteristiche. Il rovescio della medaglia sta nel fatto che, se i vostri eroi vengono uccisi, perdete la missione.
Oltre alle modalità di gioco di cui ho parlato, è possibile allestire delle partite in multiplayer, ma non degli scenari singoli (potete però giocare singolarmente le missioni che avete già superato). È inoltre assente un editor, che avrebbe potuto aumentare la longevità del prodotto e che è ormai uno standard per gli strategici.
Dal punto di vista tecnico, AKvsDR si difende molto bene, presentando una grafica estremamente dettagliata. I soldati e i veicoli hanno animazioni molto curate e convincenti ed è possibile vedere alcuni tocchi di classe (gli alberi che cadono quando vi fate strada fra di essi con un carro armato, o il filo spinato schiacciato sotto i cingoli dei vostri mezzi d'assalto).
Il gioco è complessivamente divertente, ma la strategia richiesta va poco oltre il classico attacco in massa: il che è poco per un veterano giocatore di RTS che cerca qualcosa in grado di mettere alla prova le sue capacità. Un titolo realizzato con professionalità, ma senza quel qualcosa in più che avrebbe potuto sollevarlo al di sopra della massa.

COMMENTO

È difficile definire in breve un titolo come AKvsDR. Ha delle potenzialità, ci si vede una volontà di distaccarsi dai classici del genere, ma gli mancano la realizzazione e la "sostanza" tattica. Non ci sono risorse e dovete cavarvela con quello che avete; questo è già stato fatto in giochi di notevole caratura (vedere Blitzkrieg) e sembra essere una moda, visto che sarà ripreso in titoli di prossima uscita o appena pubblicati (Ground Control 2 e Imperium, giusto per citarne un paio). Ma, ripeto, non c'è la sostanza tattica. Viene posta una grande enfasi sulla possibilità di impadronirsi dei mezzi dei nemici e si tende a imperniare la propria strategia su questo; all'atto pratico, però, la tattica base è la stessa di un qualsiasi Warcraft: basta essere in tanti per vincere. Più che saper coordinare le truppe, bisogna conoscere la posizione del nemico, in modo da attaccare con tutte le proprie forze i piccoli gruppi e farli fuori uno per uno. Nota di merito per l'efficace motore grafico (seppur colpevole di qualche rallentamento), che fa sfoggio di animazioni molto dettagliate, soprattutto per quanto riguarda i personaggi. Nota di demerito, invece, per l'intelligenza di movimento dei vostri uomini/mezzi, che tendono a intralciarsi a vicenda in continuazione. Nel complesso un titolo ben fatto ma senza slanci, che diverte ma non conquista. Pazienza, sarà per la prossima volta.

HARDWARE

I requisiti minimi richiedono un Pentium da 1 GHz con 256 MB di RAM e 64 MB su scheda video. Se si vuole sfruttare il gioco appieno, sono necessari un processore da 1,4 GHz supportato da 512 MB di RAM e 64 MB su scheda video (è raccomandata una GeForce 3 o superiore, oppure una Radeon 8500 o superiore). I sistemi operativi supportati sono Windows 98, ME, 2000 e XP.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

67

Sergio "Ray" Porcellini | ray@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vai su TGM Online e scarica il demo giocabile di Tortuga dall'area Download!

SVILUPPATORE
Koch media

PUBLISHER
Ascaron Software

DISTRIBUTORE
Koch media

MULTIPLAYER
assente

LOCALIZZAZIONE
assente

PREZZO
€ 34,90

SITO
www.ascaron.com

TORTUGA - PIRATES OF THE NEW WORLD

Il mare aperto, il cielo blu, il verso dei gabbiani... Il sangue, la morte, la distruzione... Tutto questo sarà alla vostra portata, ma fate attenzione ai pirati. Avventurandovi per il Mar dei Caraibi, dovrete ottenere la massima ricchezza con il minimo sforzo!

Qualcuno di voi potrebbe ricordarsi del vecchio Pirates!, gestionale di scorrerie piratesche ideato dal buon vecchio Sid Meier. Un nome, una garanzia, praticamente. Sicuramente se lo ricordano alla Ascaron Software, dove hanno realizzato ben due titoli che si ispirano pesantemente al gioco in questione, ovvero Port Royale e questo Tortuga – Pirates of the New World (che potreste conoscere anche come Pirate Hunter, che è il suo titolo sul mercato statunitense).

Tortuga è un gioco che vi richiede fondamentalmente di accumulare ricchezze. Esiste in realtà una trama, che si dipana lungo alcune missioni che possono esservi affidate da alcuni personaggi; il motore di base, però, è quello di un gestionale di vita marittima. Buona parte del gioco consisterà, infatti, nel dirigersi da un porto all'altro delle città costiere dei Caraibi e commerciare beni assortiti.

Si potrebbe effettivamente dire che tutto il gioco sia basato su due attività fondamentali: il commercio e il combattimento. Il primo, che vi descrivo in dettaglio nell'apposito box, consiste semplicemente nell'andare là dove vi portano le leggi della domanda e dell'offerta; il secondo coinvolge i rapporti tra le navi che solcano i Caraibi.

A seconda dello scenario che starete giocando, infatti, potrete impersonare un capitano di nave spagnolo, francese, olandese o inglese (si comincia con lo scenario per gli spagnoli, poi si sbloccano gli altri); questo determinerà i vostri rapporti generali con capitani di diverse naziona-

▲ Il gioco d'azzardo è un buon sistema per fare soldi rapidamente.... Ma anche per perderli: ovviamente, tutto dipende dalla vostra fortuna al momento.

▲ In ogni città potrete vedere una lista dei pirati ricercati e delle relative taglie. Cercate di prenderne quanti più potete, anche se non sarà sempre facile.

L'INFORMAZIONE È L'ANIMA DEL COMMERCIO

In Tortuga uno degli obiettivi principali è quello di accumulare denaro. Oltre alle razzie contro imbarcazioni nemiche e città assortite, questo scopo è raggiungibile tramite il commercio. Anzi, è soprattutto il commercio a consentire un rapido aumento delle entrate e, di conseguenza, sarà uno dei punti principali su cui focalizzare la vostra attenzione. Il sistema commerciale si basa su di un canovaccio già utilizzato da diversi giochi simili e quindi già ampiamente noto presso chiunque abbia confidenza con i gestionali. Ciascuna delle città dei Caraibi ha una produzione propria, che definisce quali beni "genera" in abbondanza e quali invece consuma maggiormente. Intuitivamente, i primi costeranno poco, mentre i secondi avranno un alto prezzo di vendita. Dovreste già aver capito dove il sistema va a parare: comprate in un porto la merce che costa meno e rivendetela in una città dove ce n'è un'alta richiesta (e dove quindi ve la pagheranno di più). In breve, la vostra nave sarà carica di tessuti, patate, grano, pesce e quant'altro sia necessario per il commercio in tutte le città costiere dei Caraibi; un'apposita schermata, relativa a ciascun porto, vi permetterà di capire velocemente cosa potrete vendere con maggior profitto a ogni approdo. Con i soldi guadagnati dal commercio, poi, potrete espandere la vostra flotta e acquistare munizioni per i vostri cannoni, in modo da rendere gli arrembaggi una fonte di guadagno più remunerativa rispetto a quanto avviene all'inizio del gioco.

TORTUGA È INTERAMENTE BASATO SU DUE ATTIVITÀ FONDAMENTALI: IL COMMERCIO E IL COMBATTIMENTO

◀ Le città costiere che troverete, tra cui Santiago, New Orleans e Cartagena, sono tutte fedelmente riportate laddove si trovavano nella realtà.

lità che incontrerete. Quando incrocerete un'altra nave, infatti, potrete decidere di tenere una condotta ostile (attacco diretto), indifferente (le passate di fianco senza fare niente) o amichevole (salutate il capitano). Nell'ultimo caso, potreste ricevere delle informazioni interessanti, che vi riveleranno dove ottenere missioni addizionali (e quindi ulteriori prospettive di guadagno). È più facile che otteniate informazioni da imbarcazioni di nazionalità uguale alla vostra, o appartenenti a uno Stato con il quale il vostro è in buoni rapporti. La reazione delle altre navi è anche determinata dalla vostra reputazione (se, per esempio, attaccate navi olandesi, gli olandesi non vi vedranno di buon occhio; se attaccherete solo i pirati, starete simpatici a tutti). La condotta ostile, invece, porta inevitabilmente al combattimento di cui sopra. Quando questo accade, l'attenzione si focalizza sulla vostra nave e su quelle avversarie: dovrete manovrare l'imbarcazione con destrezza, per cannoneggiare il nemico senza esserne affondati. Notare comunque che, anche in caso vi stiate spostando con più navi (guadagnando soldi, potrete infatti allestire una vera e propria flotta), ne potrete controllare una sola. Una volta che avrete distrutto delle navi nemiche, potrete saccheggiarle; avrete anche la possibilità di attaccare le città costiere per ottenere lo stesso risultato.

Dal punto di vista tecnico, Tortuga non fa miracoli, ma non ha nemmeno bisogno di farne. La maggior parte del gioco si svolge su di una dettagliata mappa dei Caraibi, sulla quale, d'altra parte, non è presente una gran varietà di elementi di scenario. Esistono poi delle schermate statiche che rappresentano i porti di approdo (ma sono molto poche rispetto al numero delle città marittime che potrete visitare: si ripetono in continuazione) e che vi permettono di accedere alle varie sezioni del centro abitato (mercato per commerciare, cantiere navale per riparare l'imbarcazione, locanda per giocare d'azzardo e ricevere missioni).

All'inizio, il difetto principale del gioco è la mancanza d'interesse che si potrebbe presentare esplorando una mappa enorme senza sapere esattamente dove si trovi la vostra destinazione (dovete arrivare in un porto per vederlo comparire); quando poi conoscerete i Caraibi a menadito, emergerà lo scarso acume tattico degli avversari negli scontri navali. Sono veramente pochi i pirati in grado di mettervi in difficoltà (catturandoli, però, potrete riscuoterne la taglia). Un titolo tutto sommato onesto, ma non ha niente da dire a chi ha già giocato a Pirates! o Port Royale.

COMMENTO

Non è che Tortuga sia fatto male, ma non aggiunge niente al concept del suo illustre predecessore, che, tra l'altro, è uscito parecchio tempo fa. Adesso le cose vanno un po' diversamente, ma si può dire che sia proprio la presenza di Pirates! a evidenziare i limiti di Tortuga. Limiti che, seppur in gran parte concentrati nella parte iniziale del gioco, non smettono comunque di esistere man mano che si avanza. All'inizio, c'è la noia degli spostamenti: per forza di cose, non potrete ingaggiare molti scontri navali, perché sarete ancora deboli. Poi, quando finalmente potrete azzuffarvi con grossi gruppi di imbarcazioni, ci penserà la loro scarsa intelligenza artificiale a dare un duro colpo al divertimento. Ma non fraintendete: Tortuga non si merita la stroncatura, perché, alla fin fine, è un gestionale ben congegnato e divertente sulla lunga distanza, il cui unico problema è di essere uscito con troppi anni di ritardo. Sebbene non sia eccelso in termini grafico/sonori, si basa su di un gameplay solido. Solo che mi chiedo cosa possa invogliare un potenziale acquirente che già possieda Pirates!, anche solo Port Royale, vista la grande somiglianza dei titoli in questione. Titolo molto medio, senza infamia né lode....

HARDWARE

La fattura del gioco non richiede computer particolarmente potenti: il processore minimo necessario è un Pentium III a 450 MHz (caldamente consigliata una CPU a 900 MHz). Sono richiesti 64 MB di RAM (anche in questo caso, ci sentiamo di consigliarvene almeno 128) e una scheda grafica accelerata con almeno 16 MB di memoria video (ma 32 sono il massimo). I sistemi operativi supportati sono i soliti: Windows 98, ME, 2000 e XP.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

60

REVIEW

ALex Rossetto **law@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Indeciso? Scarica la demo di Trainz o guarda i filmati di TRS 2004 su TGM Online!

SVILUPPATORE
Auran

PUBLISHER
Auran

DISTRIBUTORE
CiDiverte

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 45,55

SITO
www.auran.com/TRS2004

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004

Da piccolo passavo delle ore a giocare con il trenino che mi era stato regalato a Natale. Era un classico trenino elettrico: una motrice, qualche carrozza e un paio di scambi; di quelli che una volta venivano regalati a tutti i bambini e che ora sono appannaggio solo degli appassionati...

La fantasia correva veloce su quelle piccole rotaie e, anche se erano circondate da moquette blu, immaginavo il trenino mentre solcava immense praterie verdi o si addentrava tra montagne innevate... Col passare del tempo le mie attenzioni si sono spostate su altre cose, come i videogiochi, ma alle volte capita che i due temi si incontrino, come in questo caso.

Trainz Railroad Simulator 2004 è tutto quello che un appassionato di treni (e trenini) può volere e anche qualcosa di più. Immaginate di poter disporre di tutti i modelli di locomotive, motrici, carrozze e vagoni di questo mondo e di poter giocare su plastici immensi, tanto grandi da potervi infilare nel trenino e guardarvi attorno godendovi il paesaggio, oppure impegnarvi seriamente a controllare il convoglio con i comandi appropriati... Certo, non tutti i modelli e gli scenari sono "gratis", però almeno vi siete fatti un'idea di quello che vi aspetta. Ma cominciamo dall'inizio.

TRS 2004 è un simulatore di treni: la riproduzione dei vari modelli è solitamente piuttosto accurata (chiaramente ci sono delle variazioni a seconda dell'autore del modello, ma la media è alta), offre due modalità di guida (una semplificata e alla portata di tutti, la CCD, e un'altra più realistica in cui bisogna interagire con comandi tridimensionali nella cabina della motrice).

Le tipologie di gioco offerte sono principalmente due: Conducente e Scenari. Nella prima si trovano i vari tutorial necessari a imparare a governare il treno in maniera accettabile (non aspettatevi grandi risultati fin da subito, rimarreste delusi, specialmente nella modalità di guida più realistica), assieme a qualche esempio utile per impratichirsi; inoltre qui verranno scaricati e

▲ Casa... ALex telefono casa... Ditemi se non è fotorealistico questo scatto...

▲ L'editor è potentissimo e molto versatile (sono io che non sono bravo a usarlo). Dopo aver creato il paesaggio potrete posare i binari e quindi creare gli script...

INTERNET, MANUALI ITALIANI E TRENI AGGIUNTIVI. E LA COMUNITÀ ITALIANA

La comunità online di Trainz è estesissima: basti pensare che in Auran hanno accettato (e successivamente implementato) l'aiuto di gran parte degli utenti, per la realizzazione della puntata 2004 del simulatore. Previa registrazione online è possibile entrare a farne parte, acquisendo anche la possibilità di scaricare dal sito Auran ufficiale un impressionante numero di carrozze, motrici, tragitti, scenari e quant'altro. Da siti di appassionati è possibile scaricare anche altre cose, ma attenzione, perché non tutte saranno gratuite. Il gioco e il sito sono comunque pieni di collegamenti, per cui preparatevi a un po' di intensa navigazione... Dal sito è altresì possibile scaricare i file PDF dei manuali in Italiano. Una breve (lo spazio a mia disposizione è ormai finito) citazione vorrei anche riservarla alla comunità italiana di Trainz (www.trainzitalia.com), da visitare assolutamente per ricreare in Trainz non solo gli immensi spazi americani o australiani, ma anche le ferrovie che solcano il Bel Paese...

installati alcuni dei tragitti disponibili su Internet. La modalità Scenari invece non offre semplici (si fa per dire, un paio sono piuttosto complessi) tragitti, bensì situazioni molto più articolate in cui destreggiarsi: il ritiro o la consegna di beni, il servizio passeggeri, la gestione di scambi e di piattaforme e, infine, di più treni contemporaneamente. Quest'ultima cosa non è tanto difficile quanto può sembrare: esiste, infatti, un sistema di menu per impartire ordini ai vari conducenti in modo da riuscire a gestire il tutto in maniera abbastanza soddisfacente. Inutile dire che però il divertimento alla fine è quello di condurli da sé, i treni...
Un'altra parte importate del gioco è la modalità Controllore (che non ho incluso tra quelle di gioco perché, pur facendo parte del prodotto, non ci si gioca nel senso proprio della parola),

DAL PUNTO DI VISTA TECNICO, TRAINZ ALTERNA DEGLI ALTI E BASSI NON INDIFFERENTI

▲ **I tragitti in modalità Conducente offrono dei tutorial per imparare a "pilotare" i treni. Molto utili, specialmente se non avete idea di come cominciare...**

che altri non è che un editor di tragitti e di scenari. È possibile, infatti, creare veri e propri plastici in cui fare viaggiare i propri treni (è possibile scegliere da un grande database, a cui si possono fare innumerevoli aggiunte), implementando autoveicoli, industrie (che possono essere rese dipendenti dalla consegna o dal ritiro di beni, per il proprio funzionamento), compiti particolari e situazioni in continua evoluzione, anche grazie a un sistema di script. Una volta che si è raggiunto un risultato apprezzabile è addirittura possibile condividerlo con il resto del mondo, sempre attraverso Internet.
Considerata la modularità e la complessità degli scenari, è possibile immaginare le potenzialità offerte da questo titolo...
Dal punto di vista tecnico il prodotto alterna degli alti e bassi non indifferenti: i modelli tridimensionali dei treni sono estremamente curati, così come molti dettagli delle varie ambientazioni, tanto che alcuni screenshot paiono addirittura delle foto. Il problema è che tutto questo ben di Dio ha un prezzo, in termini di potenza di calcolo e grafica, non indifferente: sui vari computer su cui ho testato il gioco è capitato più volte di osservare fenomeni di clipping alle volte anche fastidiosi o in grado di togliere al titolo un po' di "magia". Il sonoro è molto buono: gli effetti speciali sono accurati e hanno una precisa locazione spaziale, anche se alcuni scenari possono risultare abbastanza ripetitivi (il fischio dell'attrito tra le ruote del treno e i binari dopo un paio d'ore può mandare in palla). Altalenante la localizzazione, nel senso che di quando in quando appaiono delle sezioni o frasi non implementate (comprensibili comunque anche in inglese).

◄ **Ecco, se non si sta attenti a come si manovrano gli scambi può capitare questo... Non molto spettacolare, a dire il vero, però sono riuscito a far deragliare il treno (che bambino).**

COMMENTO

Mi trovo in difficoltà a giudicare questo titolo: la potenzialità di TRS 2004 è virtualmente infinita, per un appassionato di treni o di modellistica ferroviaria, anche grazie all'enorme comunità online. Da un punto di vista puramente videoludico, però, l'attrazione potenziale di una qualsiasi altra categoria di videogiocatori verso questo prodotto è medio-bassa (fatta forse eccezione per appassionati di simulatori in generale). I tragitti sono scenografici e spettacolari, ma alcuni non offrono altro che il panorama come ricompensa; gli scenari sono più articolati e accattivanti, offrono sfide più concrete ma che riescono a raggiungere molto rapidamente un livello di difficoltà decisamente elevato. Lo stesso si può dire dell'editor (il Controllore, appunto), che dà la possibilità di creare scenari praticamente infiniti (anche se le dimensioni hanno un inevitabile impatto sulle prestazioni). Dal punto di vista tecnico la realizzazione è abbastanza buona, considerando l'enorme importanza dell'accuratezza tecnica dei modelli contro il peso che questa comporta per l'hardware, mentre è eccezionale la vastità di opzioni e possibilità implementate nel prodotto: questo, infatti, porta a una longevità praticamente infinita (destinata forse a migliorare parallelamente alla macchina su cui viene fatto girare il gioco), mentre la giocabilità è sicuramente influenzata dalla passione di chi gioca per treni e affini. Il voto è un risultato di queste considerazioni di fronte a tutti i videogiocatori, ma se siete degli appassionati aggiungete pure un 15/20 punti al voto... E ci vediamo l'anno prossimo.

HARDWARE

I requisiti minimi prevedono l'impiego di un Pentium III a 733 MHz, 256 MB di RAM, una scheda video con 32 MB di RAM, 1.32 GB su disco fisso, DirectX 9 o superiori, CD-ROM 8x, Windows 98/ME/2000/XP e una connessione TCP/IP per scaricare contenuti addizionali.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

70

Dario Ronzoni ildario@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cosa ne pensi di Gangland? Scrivilo alla rubrica Secondo Noi di TGM Online!

SVILUPPATORE
MediaMobsters

PUBLISHER
Whiptail Interactive

DISTRIBUTORE
Atari

MULTIPLAYER
TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 29,90

SITO
www.mediamobsters.com

GANGLAND

Che effetto farebbe ricostruire le atmosfere cupe e violente dei primi Grand Theft Auto all'interno di un contesto RTS? Alla MediaMobsters, esordiente software house danese, ci hanno evidentemente pensato...

Palermo, una notte apparentemente tranquilla. All'improvviso per le strade della città vecchia si scatena l'inferno. Il giorno dopo, Chico Mangano, giovane rampollo di una delle famiglie mafiose più temute, viene trovato morto, ucciso durante un sanguinoso regolamento di conti tra cosche rivali. Tutto sembra fin troppo chiaro agli occhi degli inquirenti, ma il destino ha in serbo un crudele colpo di scena per la famiglia Mangano: i responsabili dell'assassinio di Chico sono Romano, Angelo e Sonny, i suoi fratelli! Passano due anni e i tre infami continuano a vagare a piede libero per il mondo, con la polizia e i parenti impegnati in una vana caccia all'uomo. Un giorno, però, una telefonata dall'America sembra riaccendere una flebile luce di speranza sulle tormentate vicende del clan siciliano: Vincenzo, emigrato a Paradise City molti anni prima, è in possesso di alcune preziose informazioni riguardanti i tre assassini.

GANGLAND SEMBRA VOLER GETTARE UN PONTE TRA GTA E IL MONDO RTS

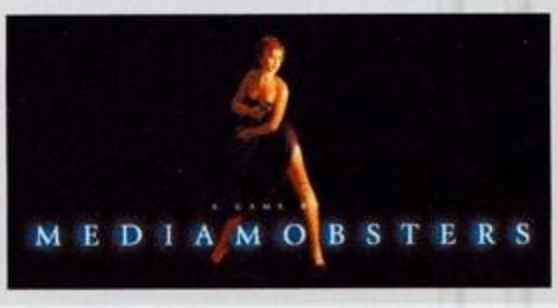
Mario, il più giovane dei fratelli Mangano, viene allora inviato nel Nuovo Continente con un compito ben preciso: vendicare Chico e lavare col sangue il disonore subito...
Ardito patchwork di generi, dall'action-driving alla strategia, Gangland, opera prima dei danesi MediaMobsters, sembra voler gettare un ponte tra GTA e il mondo RTS. Un esperimento ambizioso, complesso e potenzialmente intrigante. Potenzialmente...

▲ Lo zio Vincenzo ci sta per assegnare la nostra prima missione. Occhio a non farlo arrabbiare!

▲ Quando ci si mette al volante di un qualsivoglia veicolo, ci si scontra con il discutibile sistema di controllo.

MOB... CHI?

C'è sempre una prima volta. MediaMobsters è una realtà nuova del panorama videoludico europeo. Fondata in Danimarca nel maggio 2000 da Adam Gregersen, Benedict Ødemotland e Christian Majgaard, la software house nordica si è subito concentrata sulla lavorazione dell'ambizioso Gangland, basato su un engine fatto in casa, in grado di gestire con un buon livello di dettaglio un mondo totalmente tridimensionale. Attualmente i MediaMobsters sono al lavoro sul secondo episodio di Gangland, che, speriamo, possa correggere il tiro dell'impreciso primo capitolo.



TRA IL DIRE E IL FARE...

Il single player di Gangland è costituito da uno storymode piuttosto corposo, all'interno del quale, nei panni di Mario (controlleremo anche i suoi alleati), dovremo portare a termine una serie di missioni, quasi sempre su commissione, dall'assassinio di boss rivali, alla liberazione di personaggi, fino allo scontro finale coi tre fratelli fuggiaschi. Le missioni sono raggruppate in sedici blocchi, con l'aggiunta, di tanto in tanto, dei cosiddetti Challenge, vere e proprie miniprove a tema (sopravvivenza entro un tempo limite, furto d'auto) che ci consentiranno di sbloccare nuovi personaggi, oggetti e quant'altro. Completa l'offerta un multiplayer dotato di ventiquattro mappe e di due modalità ricalcate su quanto proposto in singolo.

Gli elementi più strettamente gestionali, premessa imprescindibile a tutte le nostre imprese, riguarderanno la raccolta di denaro e il possesso dei centri nodali per lo smistamento delle armi. Basterà chiedere il pizzo ai vari commercianti della zona, convincendo i più riottosi a colpi di mitra, per entrare in affari. Quando un esercizio (ristorante, locale notturno, ecc.) passerà sotto il nostro controllo, comincerà a fruttare quattrini che automaticamente si accumuleranno nelle casse della famiglia e che si riveleranno indispensabili per l'ingaggio di feroci mercenari,

LA CORAZZA E LE ARMI DI UN MEZZO POSSONO POTENZIARE QUALSIASI ASSALTO ALLE LINEE NEMICHE

acquisto di munizioni, medipack e via di questo passo.

Se la fase gestionale, pur mostrandosi a tratti fin troppo schematica, svolge piuttosto bene il suo compito, sono la strategia e l'azione pura a rivelare in maniera preoccupante un'enorme mancanza di spessore. Da un gioco che riprende anche graficamente lo stile degli RTS che vanno per la maggiore, ci saremmo aspettati un'implementazione tattica ben più significativa, magari supportata da una IA di nemici e alleati di un certo livello. E invece quasi tutte le situazioni si risolveranno con tremendi quanto confusi scontri a fuoco, dove le singole abilità dei personaggi, incrementabili in base all'esperienza acquisita, non avranno mai un peso effettivo. In altre parole, l'Intelligenza Artificiale può essere considerata piuttosto approssimativa, soprattutto in virtù del fatto che porterà sovente le unità a scontri suicidi e al repentino esaurimento dei proiettili, in barba alle nostre precise quanto inutili disposizioni. In più, nonostante alcuni individui siano in grado di infiltrarsi nei territori nemici sfruttando capacità furtive, l'elevato numero di avversari per le strade finirà quasi sempre per annullare i vantaggi di un approccio stealth, con la solita carneficina a concludere il tutto.

La struttura delle missioni è oltremodo lineare e scandita da situazioni troppo spesso speculari (le modalità di uccisione dei boss ricalcheranno ogni volta lo stesso cliché), solo raramente movimentate dalla possibilità di utilizzare le autovetture durante gli spostamenti e le sparatorie. A proposito di auto... Se nelle fasi a piedi il classico punta e clicca non darà mai grattacapi, nemmeno nella gestione di gruppi numerosi, una volta al volante i movimenti diventeranno terribilmente macchinosi, quasi ci trovassimo a manovrare un carro armato. Questa sensazione viene ulteriormente amplificata dalla pessima resa delle collisioni con gli elementi di contorno.

Dulcis in fundo, la totale assenza di un sistema di salvataggio ci obbligherà a concludere in un'unica sessione di gioco tutte le missioni dei singoli blocchi, spesso sbilanciati per lunghezza e difficoltà. La valida grafica 3D, piacevolmente cartoonosa e basata su un onesto engine proprietario, non salva un gioco superficiale e a tratti solo abbozzato, pieno di buone idee che purtroppo non sono state realizzate bene. Peccato, perché le premesse erano davvero buone e in grado di incuriosire gli appassionati di generi diversi, in nome di quel crossover videoludico sempre più di moda negli ultimi tempi. Ci sarà una seconda chance per la famiglia Mangano?

◀ Siamo entrati in possesso di una bella auto sportiva. Peccato che il clan rivale abbia posizionato numerosi posti di blocco lungo il percorso...

COMMENTO

Da un gioco che cita più o meno direttamente le cupe atmosfere dei primi due GTA, con l'aggiunta di elementi di stampo RTS, ci saremmo aspettati francamente qualcosa di più. Gangland è invece la fiera delle occasioni sprecate, un gioco basato su un concept intrigante e impegnativo, che finisce tuttavia per scontare una realizzazione lacunosa sotto molteplici aspetti. La struttura delle missioni, eccessivamente lineare, non consentirà mai un approccio realmente personalizzato, complice anche uno sviluppo strategico carente e semplicistico. Pur disponendo delle variabili necessarie per applicare tattiche di volta in volta diverse, il gioco, minato da una IA maldestra, ci costringerà quasi sempre allo scontro a fuoco indiscriminato, con alte perdite umane e materiali. L'aspetto più strettamente gestionale, dalla raccolta di denaro al controllo di rivendite d'armi, non brilla per complessità, ma svolge onestamente il proprio compito, così come le miniprove Challenge, slegate dallo storymode e tutto sommato divertenti e impegnative. Si tratta comunque di eccezioni purtroppo isolate, evidenziate più dalla carenza del contesto che dal loro valore intrinseco. Se non altro l'auspicio è che la via tracciata possa essere ripercorsa in futuro da produzioni un filo più curate, a partire dal già previsto Gangland II. Del resto l'idea di base era davvero buona...

HARDWARE

Per girare come si deve per le strade di Paradise City meglio disporre di un processore da 1 GHz, accompagnato da 512 MB di RAM, da un 1 GB di spazio su hard disk e da una scheda video con 64 MB di RAM. Supportati Windows 98, 98SE, ME, 2000 e XP.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

58

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Appassionato di Cinema? Visita l'area Movie Machine di TGM Online!

SVILUPPATORE
Blitz Games

PUBLISHER
Empire

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO
€ 50,00

SITO
www.empireinteractive.co.uk/badboys2

BAD BOYS 2

Will Smith e Martin Lawrence sono tornati sul grande schermo già da qualche mese, ma solo oggi i due poliziotti più divertenti di Miami hanno raggiunto anche i nostri piccoli monitor, trasformandosi nei protagonisti di uno sparatutto arcade purtroppo non all'altezza della pellicola...

Il secondo film improntato sulla vita dei due piedipiatti della narcotici più simpatici e chiacchieroni della storia del cinema non sarà stato certo un successo clamoroso o una pellicola da mandare agli annali, ma in un periodo di polizieschi tutto terrorismo e muscoli (vedi S.W.A.T. e paccottiglie assortite), un po' di sana ironia à la Arma Letale non guasta mai. Da questo punto di vista Smith e Lawrence, rivestiti i panni dei detective della TNT (Tactical Narcotic Team) Mike Lowrey e Marcus Burnett, fanno la loro parte, sparando a destra e a manca, visitando luoghi tipici della Florida di Miami Vice e inseguendo, al solito, il classico boss della droga, sovrappeso e kitch come Marta Marzotto, che ha osato mettersi contro di loro e contro la legge. Da una trama del genere non ci si poteva aspettare certo una trasposizione ludica diversa dal classico sparatutto che più sparatutto non si può, non vi pare?

COSA FARAI QUANDO VERRANNO A PRENDERTI?

La trama di Bad Boys 2 vi vede alle prese con una serie di situazioni piuttosto scontate, non necessariamente legate alla trama del film ma con molti richiami ai personaggi e alle loro caratterizzazioni. Mike e Marcus si comportano esattamente come li conosciamo: sguaiati, acidi e sempre pronti a insultare il loro capitano. La storia, composta da 15 episodi suddivisi a loro volta in capitoli, prevede la classica struttura fatta di livelli normali e micidiali boss: a spezzare il ritmo tra una sparatoria e la successiva vengono riprodotti alcuni filmati che raccordano il tutto, ma che non brillano per qualità. In ogni stage, comunque, lo scopo è semplice e lineare: attraversare la mappa cercando di tenere vivo il nostro personaggio, raccogliendo prove e distruggendo ogni singolo oggetto presente per far sali-

▲ Bad Boys 2 si propone per portare l'adrenalina del poliziesco cinematografico sugli schermi dei nostri PC...

▲ In molte situazioni i due poliziotti della TNT collaboreranno attivamente: il giocatore controllerà uno dei due, lasciando l'altro al computer.

AD AVERNE DI CRIMINALI COSÌ

Tra le varie pecche di Bad Boys 2 già lungamente trattate nel corso dell'articolo mi sono riservato un capitolo a parte per la cosiddetta Intelligenza Artificiale. La questione pura è semplice è questa: Bad Boys 2 basa ogni singolo aspetto del proprio gameplay sulle sparatorie, grazie anche alla possibilità di nascondersi e usare ogni possibile riparo per riprodurre le più classiche sequenze di qualsiasi film poliziesco. Il buono si nasconde e aspetta che i nemici svuotino le armi, poi esce e inizia a colpire tutti, poi si nasconde di nuovo e aspetta il proprio turno. Ebbene, per fare questo è necessario che dall'altra parte ci sia un avversario quantomeno capace di capire quando uscire e quando ripararsi, o perlomeno in grado di muoversi senza sembrare un bersaglio del poligono di tiro. Nel gioco, invece, non solo le quintalate di nemici che affronteremo si comportano come le paperelle del luna park, ma per di più non sono in grado di capire quando il proprio riparo non esiste più! Ora, provate a immaginare una sparatoria cinematografica con il nemico che, finita la sua serie di colpi si accovaccia nel mezzo del nulla dando le spalle al poliziotto: sarebbe quantomeno ridicolo, non trovate?

re il contatore dei danni procurati. Con gli indizi e il denaro raccolti, alla fine di ogni episodio si otterranno nuove opzioni nel menu del commissariato (identikit dei nemici, qualche cheat e alcune opzioni segrete)
All'inizio di ogni sessione, l'arsenale dei nostri eroi sarà azzerato, lasciando al giocatore la sola pistola d'ordinanza e nulla più: per fortuna durante le missioni è possibile trovare decine di armi e/o rubare quelle dei nemici, ma anche in questo modo potrete impiegarne solo due (la pistola più un'arma aggiuntiva).
Durante ogni livello, infine, non è possibile salvare la partita, ma la suddivisione capillare non fa certo sentire la mancanza di questa opzione e, anzi, tiene vivo l'interesse.

LA TRAMA DI BAD BOYS 2 VI VEDE ALLE PRESE CON UNA SERIE DI SITUAZIONI PIUTTOSTO BANALI E SCONTATE NON NECESSARIAMENTE LEGATE ALLA TRAMA DEL FILM

UNA PISTOLA FUMANTE E UN FUCILE POSACENERE

In Bad Boys 2 il giocatore controlla il proprio personaggio in due modalità differenti. Normalmente l'inquadratura è in terza persona, alle spalle del poliziotto, ma avvicinandosi e utilizzando le varie posizioni di "copertura" (indicate con dei cerchi colorati e presenti a dozzine in ogni livello), si entrerà in una visuale in prima persona, definita non a torto "Sniper Mode". Ogni volta che si utilizza questa opzione, il nostro alter ego si mette al riparo, sfruttando lo scenario, e si prepara ad agire: come in ogni film d'azione che si rispetti, vi toccherà scegliere il momento adatto per uscire e colpire i nemici, cercando di schivare i proiettili che inevitabilmente voleranno nella vostra direzione. C'è da dire che questa modalità, per quanto sulla carta risulti intrigante, nasconde un paradosso grosso come una casa: scegliendo con cura il nascondiglio è praticamente impossibile essere colpiti e contemporaneamente si è liberi di mirare un nemico, in modo da atterrarlo appena si ha la possibilità di mettere fuori la testa.

CRISI ISTERICHE ALL'ORIZZONTE

Prima di tornare sul sistema di controllo, facciamo un discorso più generale sugli aspetti tecnici di questa produzione. Graficamente parlando, Bad Boys 2 non sarebbe nemmeno un titolo così disprezzabile: certo, l'uso di poligoni è piuttosto parsimonioso e decisamente non in grado di sfruttare appieno le schede grafiche più recenti, ma l'aggiunta di piccole chicche sparse qua e là offre una certa dignità al tutto. Anche l'aspetto sonoro, grazie ai continui battibecchi sarcastici dei due poliziotti, si rivela più che sufficiente (anche se, a onor del vero, spesso lo slang usato dai Bad Boys è così stretto da obbligare a leggere i sottotitoli, spezzando parte della tensione di gioco...). Come si diceva poc'anzi, la vera e propria falla (beh, quella più palese almeno) di questo gioco è tutta nel sistema di controllo basato su mouse e tastiera: non si riesce a capire come sia possibile concepire uno sparatutto basato sulla mira e sulla precisione facendo di tutto per rendere impossibile colpire anche il più gigantesco bersaglio. Il puntatore si muove in qualsiasi situazione senza fluidità, spostando il mirino autonomamente e muovendosi a volte a scatti e a volte troppo velocemente. A nulla è valso l'impegno di provare a modificare l'unico parametro possibile (la sensibilità) e a cambiare 2 diversi mouse. Eh sì, sembra impossibile ma il problema risiede davvero nel gioco, non nelle periferiche: l'ipotesi più accredita è che il titolo sia stato pensato principalmente per console e il suo adattamento per PC sia stato lasciato a programmatori evidentemente non troppo esperti.

◄ I punti di copertura permettono di ripararsi dai proiettili nemici, esattamente come visto in centinaia di film d'azione.

COMMENTO

Bad Boys 2 fa di tutto per rovinare quanto di buono potenzialmente era a sua disposizione. Sorretto da una trama scontata, con un gameplay ripetitivo e per nulla incoraggiante e con un sistema di controllo capace di mandare in crisi anche il giocatore più accanito, quello che poteva diventare uno sparatutto divertente e ad alto ritmo si è tradotto in un prodotto non all'altezza del marchio che riproduce in copertina (ok, stiamo parlando di un film che non era un capolavoro ma, tutto sommato, non era nemmeno malaccio). Se a questo si aggiunge una mediocrità diffusa in ogni altro singolo aspetto, dalla grafica all'intelligenza artificiale, dai segreti (che dovrebbero aumentare l'interesse e che invece incrementano la frustrazione) ai filmati più sgranati che si siano visti negli ultimi anni, allora il quadro generale è completo. Un titolo che non ci sentiamo di consigliare nemmeno al più grande fan di Lawrence e Smith. Peccato, peccato davvero, perché una licenza così, ben si prestava a una trasposizione ludica divertentissima. Quello che rimane una volta installato il prodotto, invece, è un'occasione sprecata, che a nostro avviso non vale l'acquisto.

HARDWARE

Il PC minimo richiesto per poter giocare a Bad Boys 2 è composto da un processore a 600 MHz, accompagnato da 64 MB di memoria RAM (128 qualora decidiate di optare per Windows XP o 2000), da una scheda video con almeno 32 MB compatibile con le librerie grafiche DirectX 9, e da almeno 500 MB di spazio libero su Hard Disk per l'installazione completa. I requisiti consigliati, invece, prevedono un processore a 1 GHz e 256 MB di RAM.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

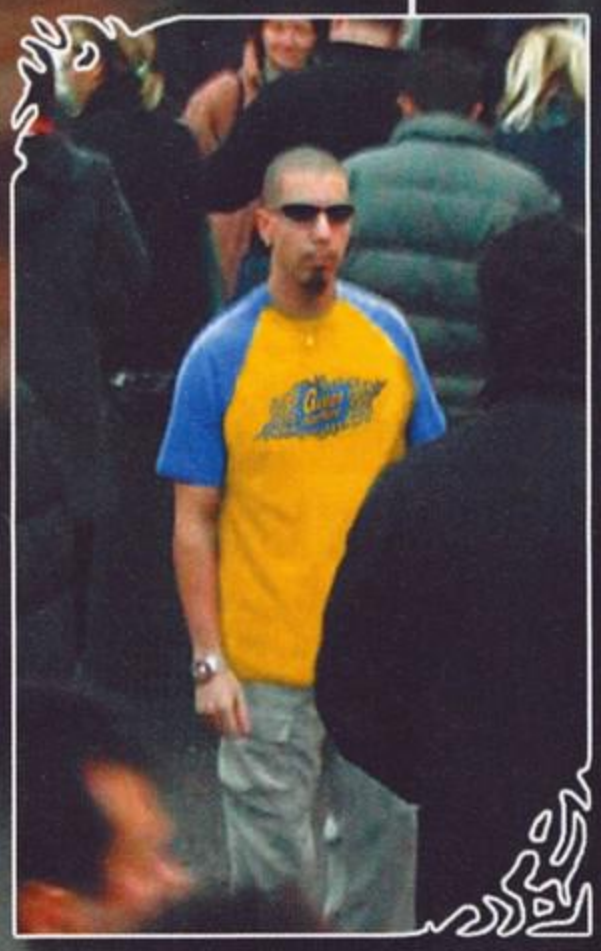
45

TGM STYLE

Finalmente la sensazionale linea di prodotti firmati TGM

corri su www.tgmonline.it/tgmstyle e scegli la tua TGM-Shirt

OBJECT ID: RAFFO



THE GAMES machine

Daniele "Wagio" Vagni talentscout@xenia.it

TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

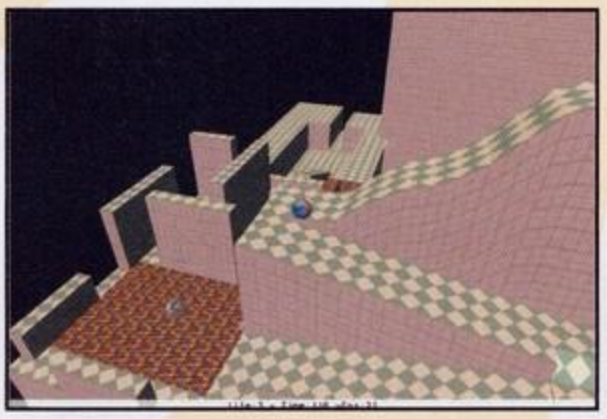
SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

talentscout@xenia.it

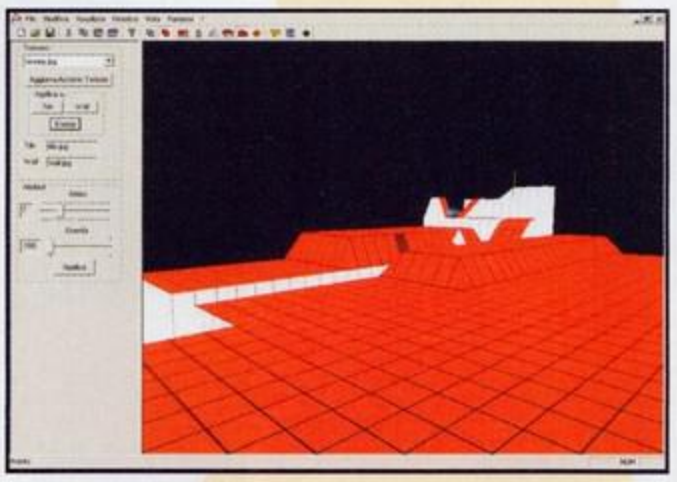
Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Salve a tutti, finalmente siamo a maggio! Vi ricordo che il 6-7-8 a Padova c'è l'edizione 2004 del Webbit la fiera che mette in contatto i giovani talenti con le aziende del settore ICT! Noi di GameProg.It saremo presenti in forze e organizzeremo una serie di workshop sullo sviluppo di videogiochi (per maggiori info webbit.gameprog.it), quest'anno non potete proprio mancare! Ci vediamo a Padova!

TALENT SCOUT



"Marble Madness del 1984 fu il primo gioco con una grafica pseudo-3D. Consisteva nel controllare una biglia in un percorso tridimensionale e raggiungere una zona goal entro un certo tempo." Recita così l'introduzione di Marble Madness 3D, rivisitazione in chiave tridimensionale dello storico titolo Atari creata da Riccardo Rolla (**riccardo.rolla@virgilio.it**) e Luca. Il progetto nasce come prova d'esame per il corso di Costruzione di Interfacce presso la facoltà di Informatica di Pisa (per ulteriori info su questo corso leggete l'articolo su GPI all'url **http://gameprog.it/?view=47**), tenutosi nel primo semestre accademico di questo anno. Lo spirito del gioco è rimasto molto simile a quello dell'originale: dobbiamo raggiungere la "zona goal" evitando tutti gli ostacoli; cominciando la partita, ci troviamo in cima alle guglie di un castello nei panni della famigerata pallina, candidata a diventare il nostro incubo peggiore per le settimane a venire!!! Infatti capita spesso durante la partita di assistere a strani fenomeni sul movimento e le collisioni della pallina, che minano irrimediabilmente la giocabilità complessiva... Il sistema di controllo purtroppo non migliora la situazione, sia le frecce direzionali che il mouse possono essere usate per muovere la pallina, ambedue spesso risultano imprecise in passaggi critici del gioco... L'ultimo elemento negativo dal lato della giocabilità è la gestione della telecamera, che spesso impazzisce girando senza motivo intorno alla pallina. Nella versione originale del gioco degli animaletti ci mettevano i bastoni tra le ruote durante il nostro baldanzoso rotolio verso la gloria, in questo remake tridimensionale questo ruolo viene invece rivestito da malefiche e fastidiose palline avversarie, spesso posizionate in posti strategici, dove facilmente si può cadere nel vuoto a causa di piccole spintarelle, sarà nostra premura evitarle, facendole poi cadere e spiaccicare lì dove loro volevano che noi finissimo! Nonostante i problemi ai comandi e alla telecamera di cui vi ho prima parlato, il gioco lascia piacevolmente impressionati per la presenza di tanti particolari che denotano un notevole impegno nella realizzazione: belle texture, bellissimi e curati i livelli (in particolare quello del castello), buona implementazione dei nemici, ecc. Una finito il gioco si può poi passare alla creazione di nuovi livelli, grazie all'editor incluso, facile e veloce da usare. Considerando il contesto in cui è stato sviluppato questo gioco (un esame universitario) possiamo concludere che gli autori hanno fatto davvero un buon lavoro... che diventerebbe ottimo risolvendo quei problemi di giocabilità precedentemente menzionati. Complimenti!



TALENT ZONE

TALENT ART

Questo mese ritorna finalmente la rubrica Talent Art, dedicata a tutti i grafici di talento che ci propongono i propri lavori, la rubrica è stata assente per vari mesi a causa del poco materiale pervenuto, che vi succede? Siete tutti emigrati all'estero?!? Eppure le due immagini che pubblichiamo questo mese testimoniano come anche in italia esistano dei veri e propri talenti nel campo della computer grafica. Iniziamo con il modello della Porsche realizzato da Matteo Cavalleri (**mcavalleri@callcenter.gruppoina.it**), che testimonia una padronanza perfetta della modellazione e gestione di materiali e rendering. Purtroppo molti particolari non sono apprezzabili data la distanza della camera dal modello, tuttavia sembra che Matteo abbia rispettato in tutto e per tutto la controparte reale della sua realizzazione, con una cura del dettaglio quasi maniacale. Passiamo ora all'immagine realizzata da Alberto Viapiano (**albertus78@libero.it**), sicuramente uno dei lavori più interessanti giunti finora al TA: è una sorta di "omaggio" al personaggio di Scrat, lo "scoiattolo preistorico" del film in computer grafica "Ice Age". La somiglianza col suddetto roditore primordiale è impressionante; Alberto è riuscito a caratterizzare perfettamente il suo personaggio, sfruttando il plug-in "Shag:Fur" per creare il pelo in maniera eccelsa. Simpatico anche il contesto in cui l'autore ha deciso di inserire la sua creazione.
Davvero complimenti, e continua così!

BudgetZone

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

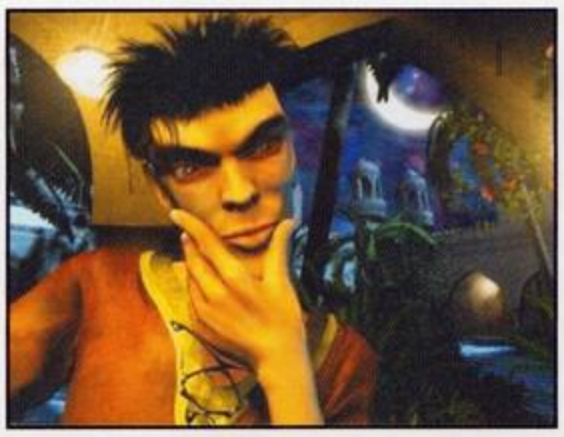
Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

Bentrovati, cari lettori! Questo mese spostiamo la nostra attenzione nel settore delle avventure grafiche, analizzando due titoli che sapranno impegnare le ore dei giocatori alle prime armi. E non è detto che anche gli avventurieri scafati non si possano divertire...

ATLANTIS III

Lo abbiamo detto e ripetuto migliaia di volte: le avventure grafiche sembrano aver perso definitivamente lo smalto e l'appeal di un decennio fa. Mancanza di idee e di coraggio hanno così relegato questo genere, salvo alcune piacevolissime eccezioni, nelle retrovie del videoludo, in attesa di qualcosa di veramente rivoluzionario. Atlantis III, terzo episodio della serie della defunta Cryo (oggi rilevata da Adventure Company), rientra nel filone delle avventure old fashion, ma ha dalla sua un valore intrinseco per nulla disprezzabile.

Siamo nel 2020. Nel deserto dell'Hoggar una giovane archeologa è sulle tracce di un'antica costruzione egizia. La ragazza non lo sa ancora, ma, suo malgrado, verrà coinvolta in una misteriosa vicenda legata addirittura al mito di Atlantide, la leggendaria civiltà perduta. Viaggiando nello spazio e nel tempo, la protagonista dovrà risolvere una lunga serie di puzzle, con l'aiuto di un enigmatico tuareg che la affiancherà nei momenti più difficili. Atlantis III è una classica avventura in prima persona con fondali prerenderizzati osservabili a 360 gradi. Nulla di nuovo, verrebbe da dire. A ben vedere, tuttavia, pur utilizzando un'impostazione collaudatissima, il gioco riesce a stupire, grazie a un'ottima realizzazione tecnica, dai personaggi (la protagonista ha il volto dell'attrice Chiara Mastroianni) agli ambienti, particolarmente evocativi, fino a un sincrono tra voce e movimento delle labbra pressoché perfetto. Gli enigmi, poi, mai eccessivamente cervellotici ma ben bilanciati, riusciranno a impegnare anche gli avventurieri più esperti. Un gioco gradevolissimo e ampio, che saprà stregarci con le sue atmosfere sospese. Out of time...



Dario Ronzoni

TITOLO	Atlantis III
PUBLISHER	Microids
COLLANA	Budget
PREZZO	€ 14,90

REQUISITI MINIMI

Processore: Pentium II 333 MHz – RAM: 32 MB – Scheda Video: 16 MB – CD-ROM: 4x – Sistema Operativo: Windows 95, 98, ME, 2000 e XP

75

IL SEGRETO DEL NAUTILUS

Ispirato al celebre "20.000 leghe sotto i mari" di Jules Verne, un vero classico della letteratura fantastica mondiale, Il Segreto del Nautilus è un'onesta avventura grafica che nulla aggiunge e nulla toglie a un filone ormai saturo. All'interno di un mondo prerenderizzato osservabile in prima persona vestiremo i panni di un oceanografo imbattutosi per caso nel relitto di un sommergibile, il leggendario Nautilus del capitano Nemo. Una volta a bordo, ci troveremo da soli nel bel mezzo di un fitto mistero: che fine ha fatto l'equipaggio, e, soprattutto, dov'è finito Nemo (niente battute. Qui il film Pixar non c'entra...)? Evitando le trappole ordite da una specie di computer impazzito, dovremo risolvere una serie di enigmi per venire a capo della situazione. Se il gioco in sé e per sé non brilla dal punto di vista tecnico a causa di un'impostazione terribilmente obsoleta, la storia accattivante e le atmosfere inquietanti riusciranno di tanto in tanto a catalizzare un po' di attenzione. La struttura degli enigmi segue l'ormai collaudato stile della scuola francese, basato su puzzle mai davvero impegnativi che strizzano l'occhio a un pubblico vasto ed eterogeneo, con la controindicazione di una longevità di basso profilo. Insomma, un titolo senza infamia e senza lode, passato quasi inosservato alla sua prima comparsa sugli scaffali, ma capace di destare qualche interesse in chi ama le avventure semplici e dal gusto vagamente letterario. Per tutti gli avventurieri duri, Il Segreto del Nautilus sarà solo l'ennesima variazione sul tema. E nemmeno la più riuscita...

Dario Ronzoni

TITOLO	Il Segreto del Nautilus
PUBLISHER	Microids
COLLANA	Budget
PREZZO	€ 9,90

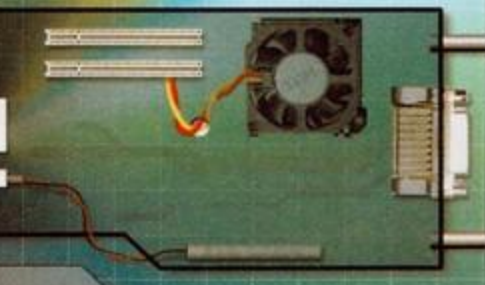
REQUISITI MINIMI

Processore: Pentium II 350 MHz – RAM: 32 MB – Scheda Video: 4 MB – CD-ROM: 4x – Sistema Operativo: Windows 95, 98, ME, 2000 e XP

65

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

Hardware



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!

Per problemi di spazio, questo mese "salta" la Modding Zone, per cui i nostri impavidi modders dovranno necessariamente attendere giugno per le novità che li riguardano. Consoliamoci però con Karmastation, un computer veramente ottimo che, seppur non esplicitamente pensato per i videogiochi, non sfigurerebbe nel nostro salotto...

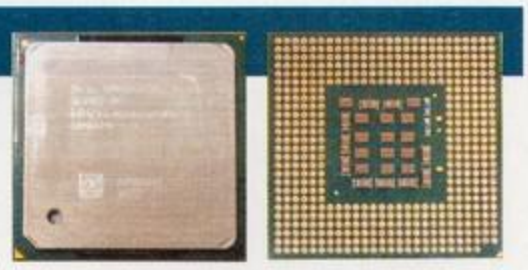
PENTIUM 4 3,2E "PRESCOTT"

Produttore: Intel
Prezzo al pubblico: € 400,00 (IVA inclusa)

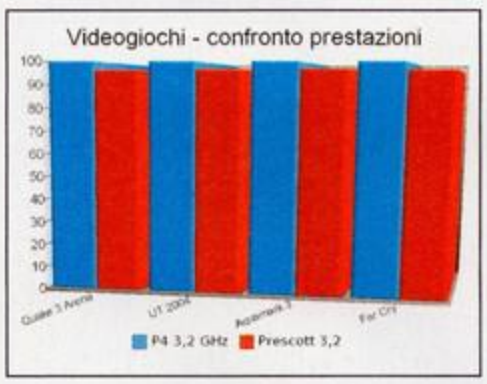
INSTALLAZIONE 7
INNOVAZIONE 6
PRESTAZIONI 6
COMPETITIVITÀ 6

+ Maggiore quantità di cache
+ Economico da produrre e scalabile
− Consuma e si scalda di più
− Prestazioni inferiori al Northwood

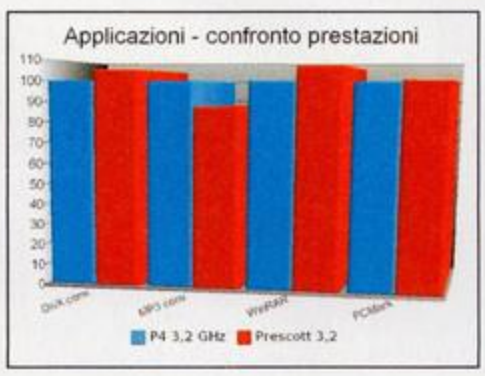
6



Lo abbiamo atteso per mesi e mesi, e da quando fu annunciato le speculazioni sulle sue reali potenzialità si sono sprecate. C'è addirittura stato chi ha ipotizzato l'introduzione di istruzioni a 64 bit (sullo stile di quelle degli Athlon 64), e qualcuno si è spinto pure più in là, dicendo che i nuovi processori Intel basati su core Prescott si sarebbero chiamati Pentium 5, forti del loro nuovo processo di produzione a 0,09 micron e del nuovo set di istruzioni SSE3. Di tutto questo, invece, non è successo proprio niente e, al contrario, l'uscita del Prescott nelle sue frequenze iniziali di 2.8, 3 e 3.2 GHz è passata quasi del tutto sotto silenzio. Vediamo di comprenderne i motivi, partendo dall'inizio. Innanzitutto, focalizziamo le maggiori novità di questo core rispetto al precedente Northwood: una cache di primo livello raddoppiata (da 8 a 16 kb) e una di secondo aumentata a 1 MB (rispetto ai soliti 512 KB), la lunghezza della pipeline che passa da 20 a 31 stadi, l'introduzione di tredici nuove istruzioni e, come già anticipato, la riduzione delle dimensioni dei transistor da 0,13 a 0,09 micron. Ognuna di queste novità ha dei pregi e dei difetti, strutturalmente connessi con l'architettura stessa dei processori Pentium 4, e il risultato più eclatante è che, alla fin fine, i Prescott non sono affatto più veloci dei Northwood ma, a pari frequenza, perdono pure qualche punto. Il perché è presto spiegato, ed è legato alla cosiddetta branch prediction, l'algoritmo proprio dei Pentium 4 che consente al processore di "predire" quali saranno le prossime istruzioni da eseguire e comportarsi di conseguenza, in modo da annullare i tempi morti: con la pipeline allungata, aumentano purtroppo le possibilità che l'unità di branch prediction fallisca i suoi calcoli e che il processore sia costretto a "rifare daccapo", perdendo inutilmente tempo.
L'introduzione dei 512 KB aggiuntivi di cache di secondo livello aiuta a recuperare una certa velocità, ma i 3,2 GHz a cui funziona il Pentium 4 purtroppo non sono sufficienti a dimostrare le vere potenzialità di questo core, che sembra essere nato apposta per funzionare adeguatamente a frequenze superiori. Insomma, in parole povere, si ripete la storia: quando, due anni fa, furono presentati i primi Pentium 4, fu evidente a tutti che erano più lenti dei Pentium III, se posti a pari frequenza. Poi, con il raggiungimento di frequenze fisicamente impossibili per i Pentium III, i Pentium 4 aumentarono esponenzialmente la loro efficienza. Ecco, la sensazione è che con il core Prescott questo trend sia destinato a ripetersi, e che cominceremo a vedere degli effettivi balzi in avanti solo a partire dai 3,6 GHz o giù di lì. Incidentalmente, attendere farà sì che più programmatori adottino le nuove istruzioni, attualmente ignorate dalla pressoché totalità del software in circolazione. Chi acquista oggi un Pentium 4, dunque, ha due possibilità: scegliere un Northwood o un Prescott. Chi segue la seconda via, si preoccupi di controllare che la sua scheda madre supporti correttamente queste nuove CPU perché, purtroppo, non tutte le attuali motherboard raggiungono i requisiti elettrici necessari.



◀ Nei videogiochi il Prescott non ha realizzato grandi numeri: pur mantenendo pressoché invariate le performance rispetto a un Pentium 4 Northwood di parti frequenza, non riesce a eguagliarle completamente, risultando di fatto un po' più lento. Giocando, però, non si nota assolutamente: le differenze saranno più questioni "da Pastore" e da accademici dei benchmark, piuttosto che un problema reale.



◀ Nelle applicazioni, invece, Prescott si è rivelato quasi sempre più veloce. Anche qui, tuttavia, non possiamo parlare di veri vantaggi, visto che alla fin fine passare da un Northwood a un Prescott significa soltanto attendere una manciata di secondi in meno nella conversione di un filmato in DivX, e quindi possiamo concludere che i due core – a 3,2 GHz – bene o male siano egualmente efficienti.

Quante "E" nei nomi Intel!

Il nome di questo processore non deve trarci in inganno. Quanto sentiamo parlare di un processore Pentium 4 da 3,2 GHz, possiamo trovarlo in queste accezioni:
3,2 "liscio" - senza E, è il classico Pentium 4 con core Northwood, in giro da almeno quattro mesi.
3,2 E – una sola E indica un Pentium 4 con core Prescott, quello che abbiamo recensito.
3,2 EE – due E indicano invece l'Extreme Edition, una versione pompata del Pentium 4 che costa una barbarità, ma che offre prestazioni superiori con i videogiochi e le applicazioni multimediali.

I BENCHMARK: Abbiamo messo a confronto un Pentium 4 da 3,2 GHz "tradizionale" (Northwood – barre blu) e un Pentium 4 3,2E (Prescott – barre rosse), ed ecco i risultati. Come possiamo notare, nei videogiochi abbiamo registrato una flessione media del 3-4%, una vera e propria inezia, recuperata tuttavia dai test sulle applicazioni più gravose (la trasformazione di un video in DivX, la compressione dei file con WinRAR e il benchmark PC Mark). Stona la perdita di prestazioni usando il codec Lame per convertire i file wave in MP3, ma la cosa non fa che confermare i risultati altalenanti di questa nuova CPU.

HARDWARE

NEWS

INTEL DÀ I NUMERI

Tranquilli, non è che sono diventati tutti matti alla Intel. Semplicemente (beh, oddio, si fa per dire...) la più grande azienda produttrice di CPU per computer ha deciso di introdurre un nuovo tipo di denominazione per i suoi prossimi processori, quelli che usciranno su socket 775 per macchine orientate al PCI-Express. I nuovi Pentium 4, dunque, non saranno più contraddistinti semplicemente dalla loro frequenza di funzionamento in GHz, ma avranno un numero che ne identifica la famiglia e la posizione sul mercato, secondo una logica a discrezione della stessa Intel. Secondo Claudio Bellini, business solution specialist di Intel, «non è tanto una misura di prestazioni, quanto di qualità complessiva del prodotto... poiché si guarderà il processor number, anziché badare soltanto alla frequenza». La classe 300 identificherà i processori di fascia bassa, come i Celeron, che manterranno la denominazione "D" per la serie desktop e "M" per quella per portatili. La serie 500 si applicherà invece ai futuri Pentium 4 e Pentium 4 M, mentre 700 identificherà i processori di fascia alta, Pentium 4 Extreme Edition per i desktop e Pentium M (futuri) per la serie mobile. Tutto chiaro? Mah...

CRESCONO I PREZZI DELLE RAM

Mese piuttosto infausto, aprile, per chi vuole aumentare la quantità di memoria RAM del proprio sistema: secondo gli analisti, infatti, il prezzo è destinato a crescere del 14% circa, a causa della bassa disponibilità di prodotti in circolazione e dell'alta richiesta da parte delle

CONFIGURAZIONE DI PROVA

Tutti i nostri test sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 da 3 GHz (FSB 800) su scheda madre reference Intel i875, 512 MB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 4.2 e Detonator 56.72, DirectX 9.0b. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

KARMASTATION BUDGET GAMER

Produttore: Karmatech
Prezzo al pubblico: € N/D

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 8
PRESTAZIONI 8
COMPETITIVITÀ 9

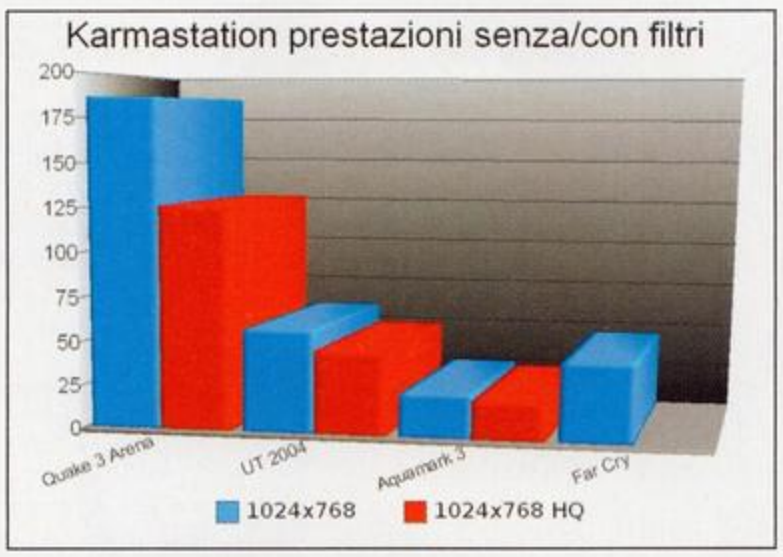
8

+ Look estremamente curato e futuristico.
+ Silenziosissimo
− Buone prestazioni generali
− Il radiatore montato sul tetto è bruttino da vedere.

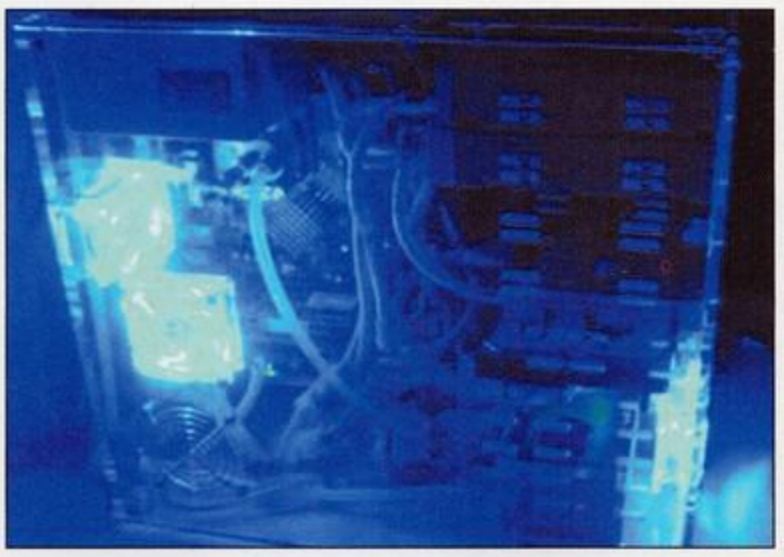
Quando questo sistema è arrivato in ufficio, i colleghi hanno fatto una sorta di processione per venirlo a vedere, dividendosi subito fra meravigliati ("Wow, che figata il case trasparente! E che bella illuminazione!") e scettici ("un coso del genere nel mio salotto? MAI!"), ma tutti hanno concordato che la sua silenziosità, pressoché totale, è davvero una gioia per le orecchie, costantemente martoriate dalle mille ventole che albergano nei nostri case. Già, la Karmastation è proprio questo, un computer finalizzato al silenzio. Questo significa che non adotterà il lettore DVD o il masterizzatore più veloce in commercio, ma quello che nei laboratori della Karmatech è risultato essere il meno rumoroso. E, per completare il tutto in modo davvero "professionaaaaleeee", tutte le ventole preposte al raffreddamento della CPU (un Athlon XP 2600+ overcloccato a 2300 MHz), al chipset (nForce 2) e alla scheda video (una Radeon 9600XT) sono state rimpiazzate da un sistema di raffreddamento a liquido, composto da una pompa, un serbatoio trasparente, un enorme radiatore posto sul tettuccio del case e tre waterblock piuttosto semplici da montare (se, all'occorrenza, volessimo sostituire il processore o la scheda video...). Nel case, in plexiglass trasparente azzurrato, sono state comunque mantenute tre ventole, sebbene il loro scopo sia più che altro estetico (emettono una graziosa ed elegante luce blu). Con il computer viene fornito anche un sistema wireless desktop della Logitech, che consiste in un mouse e una tastiera senza fili. Il sistema di raffreddamento a liquido è estremamente semplice da usare e da mantenere: poiché arriva già montato, la maggior parte di noi si dovrà preoccupare soltanto di tenere sott'occhio il livello del liquido e cambiare la soluzione di acqua demineralizzata e di anti-alghe ogni quattro o sei mesi, operazione questa che si può compiere facilmente aprendo il case e rimboccando il serbatoio.

L'alimentazione della pompa può essere costante (soluzione che può essere vantaggiosa quando si fa un uso davvero molto intensivo del computer) oppure legata all'accensione del PC. In ogni caso, prepariamoci a liberare una presa della ciabatta, perché la corrente arriverà dall'esterno. La Karmastation è disponibile in diverse configurazioni "standard", ma può anche essere personalizzata su richiesta. Altre informazioni al sito www.karmatech.it.

I BENCHMARK: Coi videogiochi la Karmastation si è comportata decisamente bene (la nostra configurazione è la Budget Gamer Edition, che comprende il Barton 2600+ overcloccato, 512 MB di RAM DDR400, scheda video Radeon 9600XT, lettore DVD LG 16x/48 e masterizzatore Tx 52x/24/52), offrendo prestazioni di tutto rispetto con i giochi con cui l'abbiamo provata (Quake 3 Arena, Unreal Tournament 2004 e Far Cry): la soglia minima dei 30 frame per secondo a 1024x768 è stata superata in tutti i test, tranne nel benchmark Aquamark 3. Poiché le Karmastation vengono di solito vendute in abbinamento a un monitor LCD da 15", dobbiamo ammettere che questi dati sono assolutamente confortanti, e che pretendere di più non è necessario. Chi vuole a tutti i costi applicare anche i filtri (barre rosse), però, farebbe meglio a orientarsi su un modello con scheda video Radeon 9800pro o XT. Occhio, inoltre, all'antivirus in dotazione. Tenendo Norton attivato, infatti, Quake 3 Arena passava dai suoi normali 186 frame per secondo a... ben 75!



◀ In blu possiamo osservare i frame per secondo ottenuti dalla Karmastation a 1024x768 pixel. In rosso, invece, quelli ottenuti attivando AA 4x e AF 8x. Come sempre, Far Cry si è rifiutato di funzionare correttamente con questi valori, per cui la barra appare nulla.



▶ La Karmastation, quando è accesa, si illumina tutta di blu.

ditte produttrici di computer. I moduli di memoria di Samsung, Infineon e Nanya potrebbero aumentare di prezzo rispettivamente del 10%, 6% e 14%. Solitamente i prezzi delle memorie sono in calo nel mese di aprile, ma attualmente l'elevata domanda incoraggia i prezzi a salire. Il sospetto è che questa potrebbe anche essere una strategia dei produttori di memorie, che cercano di limitare le consegne mantenendo alti i prezzi.

IL POWERPC DIVENTA "OPENSOURCE"?

IBM ha recentemente dichiarato che l'architettura PowerPC, su cui si basano tutti i processori di Intel, sarà presto aperta alle aziende partner che intenderanno studiarla per proporne delle modifiche "personalizzate", in modo da adattarla alle loro specifiche esigenze. Pare che questa rinnovata disponibilità di IBM a collaborare con terze parti sia nata da un'accurata analisi del successo ottenuto del chip PowerPC 970, sviluppato in collaborazione con Apple. Proprio l'azienda di Steve Jobs avrebbe suggerito e spinto quelle soluzioni

tecniche, come l'AltiVec, che hanno decretato il successo di questa architettura. L'obiettivo principale di IBM, che può contare fra le sue aziende partner nomi come AMD, nVidia, Chartered Semiconductor Manufacturing, è ovviamente quello di realizzare delle CPU quanto più possibile flessibili ed efficienti.

NEWS

PHILIPS HDD060

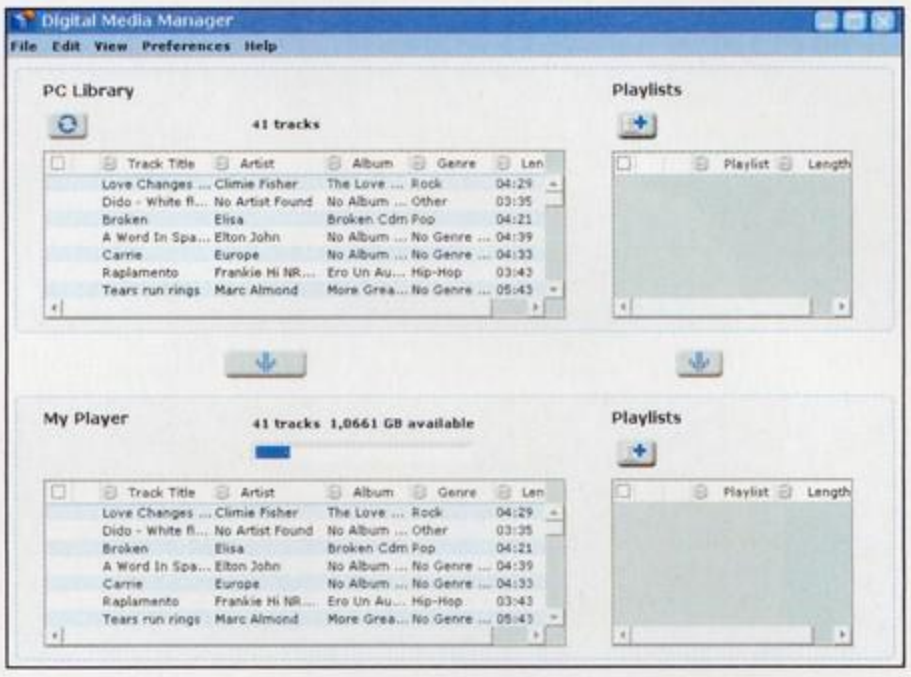
Produttore: Philips
Prezzo al pubblico: € 200,00 € (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 5
INNOVAZIONE 6
PRESTAZIONI 7
COMPETITIVITÀ 7

+ Look simpatico ed elegante
+ Ampio display occupa poco spazio
− Troppo lento a caricare la musica
− Software di gestione ampiamente migliorabile

6

Il lettore portatile di MP3 Philips HDD060 è un concentrato di moderna tecnologia, design raffinato e pessime scelte ingegneristiche. Sulla carta, infatti, questo lettore avrebbe tutte le carte in regola per sfondare: è provvisto di una batteria ricaricabile in grado di fornirgli autonomia per 5 ore continuative di ascolto, ha un ampio display su cui è possibile impostare le funzioni dell'apparecchio, ha una capienza tutto sommato accettabile per il prezzo a cui è proposto (1,2 GB), può fare da hard disk esterno (che male non fa), e la musica si sente pure bene, anche grazie alle possibilità di equalizzazione e all'enfasi dei bassi. E allora perché, ci domandiamo noi, venderlo con un software di gestione che definire "spartano" è fare un complimento? Perché montargli un'interfaccia USB tradizionale che, per trasferire una quantità di dati sufficiente a riempire la memoria, ci impiega diverse ore? Un particolare che non deve essere sfuggito nemmeno alla stessa Philips, se nelle istruzioni ha scritto chiaramente che, durante il trasferimento dei file, è consigliabile collegare il lettore alla corrente elettrica, tramite l'adattatore. I file possono essere trasferiti al lettore solo per mezzo del brutto programma fornito in dotazione, realizzato in Java (sic), e i brani in MP3 funzionano solo se passati attraverso di esso. Premesso questo, resta comunque un buon mezzo per portare con sé la musica preferita. NB: è consigliabile sostituire gli auricolari con cuffie di migliore qualità.



▲ Uno screenshot del programma di trasferimento dei file dell'HDD60.

TDK 880N

Produttore: TDK
Prezzo al pubblico: € 156,00 (IVA inclusa)

8 INSTALLAZIONE
7 INNOVAZIONE
9 PRESTAZIONI
9 COMPETITIVITÀ

+ Veloce e compatibile con tutti i formati
+ Mascherina aggressiva
+ Software in dotazione di buona qualità
− Niente di particolare da segnalare

8

Coi tempi che corrono, ha sempre meno senso l'acquisto di un masterizzatore DVD limitato all'uso di un singolo formato (+RW o –RW), e proprio a TDK va riconosciuto il merito di aver proposto uno dei primi masterizzatori compatibili con entrambi i formati a un prezzo decisamente accessibile (ricordate quando un masterizzatore DVD "universale" costava 400 euro? Ecco, 150 euro sono sicuramente un altro ordine di cifre...). L'880N ha anche un altro pregio non indifferente: funziona alle stesse velocità (8x in scrittura, 4x in riscrittura, 12x in lettura) con entrambi i formati + o – R, lasciandoci dunque la massima libertà di scelta sul supporto da usare per la registrazione, che a questo punto si riduce a una mera questione di prezzo e disponibilità (come sempre, vi ricordiamo che i DVD+R vanno maggiormente d'accordo con i lettori di DVD video "da tavolo", mentre i DVD-R sono più indicati per il salvataggio di dati da leggere con un computer – ma queste differenze si vanno sempre di più assottigliando con il progresso delle tecnologie). Premesso questo, abbiamo sottoposto l'880N a diverse prove, e anche nelle maggiori condizioni di carico non ha mai bruciato un CD o un DVD: il firmware è capace di riconoscere i supporti delle maggiori marche, e in caso di necessità diminuisce la sua velocità di scrittura di conseguenza. Nei prossimi mesi TDK conta di aggiornare costantemente il BIOS, in modo da far riconoscere all'unità un numero sempre maggiore di supporti. La velocità di scrittura dei CD è 32x, 16x la riscrittura e 40x la lettura. Decisamente niente male, non trovate?

NEWS

BAREBONE SEMPRE PIÙ PICCOLI E POTENTI

Chenming Mold Industrial, che normalmente produce solo case, ha deciso di realizzare sistemi mini barebone basati su processori Intel Pentium 4 Prescott e AMD Athlon 64, per il distributore giapponese Quxiun. Chenming è molto ottimista, e si aspetta di guadagnare il 10-15% dalle vendite di sistemi barebone e da LCD TV. Tra i partner di Chenming annoveriamo Asia Vital Components, Gigabyte Technology, Teco Electric & Machinery e Chi Mei Optoelectronics. La restante parte dei guadagni per il 2004 sarà generata dalle vendite di case per notebook, server, workstation e desktop.

SEGA E POWERVR ANCORA INSIEME PER GLI ARCADE

Sebbene SEGA abbia abbandonato da tempo il mercato delle console domestiche, la sua linea di sistemi per coin-op e videogiochi da sala in genere va ancora forte sul mercato e, nei primi giorni di aprile, l'azienda giapponese ha confermato la sua ormai tradizionale collaborazione con PowerVR per lo sviluppo delle tecnologie grafiche. PowerVR è da sempre impegnata nella realizzazione di chip grafici per architetture embedded e per

SAITEK P2500

Produttore: Saitek
Prezzo al pubblico: € 35,00 (IVA inclusa)

7 INSTALLAZIONE
6 INNOVAZIONE
8 PRESTAZIONI
8 COMPETITIVITÀ

+ Sistema di vibrazione
+ Doppia leva analogica
+ Economico

7

Un pad adattabile a tutte le circostanze: non importa se vogliamo giocare a FIFA 2004 o se intendiamo superare l'ultima curva di Colin McRae Rally, o ancora se stiamo rispolverando quel vecchio capolavoro grazie al MAME... in ogni caso, possiamo tranquillamente affidare i nostri destini di videogiocatori a questo simpatico joypad, dotato di una funzione di vibrazione funzionale, di due leve analogiche (che si possono anche usare come pulsanti, esattamente come avviene sui pad della PlayStation), e di un cavo USB che ne assicura una connessione facile e veloce al computer. Esteticamente non è molto diverso dai pad della console Sony, da cui prende pesantemente ispirazione anche per quello che riguarda i tasti laterali. A differenza del Logitech Dual Action, con cui questo prodotto entra in diretta competizione, i suddetti tasti sono solo due, mentre quelli "rimanenti" si trovano a destra dei quattro tasti "fuoco" tradizionali. In totale, insomma, abbiamo quei dieci tasti che ci consentono di giocare esattamente come se stessimo usando un pad della PlayStation, anche se purtroppo la loro disposizione è differente (anche da quella del Dual Action), e la cosa ci costringerà a modificare qualche abitudine. Si noti, purtroppo, che il gestore dei profili fornito in dotazione non è in grado di assegnare ai pulsanti del pad funzioni diverse da quella predefinita, ma solo di emulare i tasti della tastiera. Per fortuna che almeno i giochi sono personalizzabili...

TECHSOLO TL-5120

Produttore: Techsolo
Prezzo al pubblico: € 60,00 (IVA inclusa)

8 INSTALLAZIONE
6 INNOVAZIONE
7 PRESTAZIONI
8 COMPETITIVITÀ

+ Ha tutti gli ingressi che servono
+ VComodità dei comandi
+ Costo davvero accessibile
− Qualità dell'audio non eccezionale

7

Se stiamo cercando un sistema di altoparlanti a sei canali, perfetto con i DVD e capace di restituire tutte le emozioni dell'audio posizionale, ma il budget a disposizione è molto limitato, adesso sappiamo dove guardare. Con soli sessanta euro, possiamo portarci a casa questo sistema, composto da subwoofer, centralina e cinque speaker satelliti. A Techsolo, insomma, dobbiamo necessariamente riconoscere il merito di produrre apparecchiature di un certo livello, vendendole tuttavia a prezzi accessibili. Di contro, però, non possiamo aspettarci da questo sistema il sonoro del cinema: non è affatto malvagio, e in un ambiente di piccole dimensioni come una cameretta, è più che sufficiente (la potenza effettiva ammonta a 45 Watt, sebbene le specifiche parlino di ben 1200W PMPO). Chiaro, però, che per quella cifra dobbiamo ritenerci soddisfatti del compromesso. Nella scatola, oltre a tutti i componenti del sistema, ci sono anche tutti i cavetti necessari, sia per la connessione al PC, sia per l'uso con i più diffusi apparecchi stereofonici. Un tasto sulla centralina consente di passare dall'audio surround effettivo alla simulazione del suono 3D anche sulle sorgenti stereofoniche. Considerati i costi, ripeto, c'è davvero di che essere soddisfatti, sia dal punto di vista del look puro e semplice, sia sotto l'aspetto qualitativo. In altre parole, il Techsolo TL-5120 è uno dei migliori prodotti in questa fascia di prezzo!

schede personalizzate. Sul mercato PC si era guadagnata un periodo di meritata notorietà grazie ai chip Kyro e Kyro II, almeno finché ST Microelectronics, che questi chip li realizzava fisicamente, non ha deciso di uscire dalla scena dei chip per schede video. Nei mesi scorsi PowerVR aveva rilasciato informazioni specifiche sulla programmazione dei Pixel e Vertex Shader 3.0, e una demo che richiedeva caratteristiche hardware superiori a quelle delle attuali schede DirectX 9. Che sia il prologo per qualcosa di più interessante anche per noi "PCisti"?

100 TERABYTE IN UN SOLO DISCO

Seagate ha recentemente annunciato una nuova tecnologia, chiamata Heat Assisted Magnetic Recording (HAMR), che le consentirebbe di stipare fino a 98 terabyte (un terabyte = un milione di megabyte) su un disco fisso delle normali dimensioni di 3,5". La nuova tecnologia sfrutterebbe un raggio laser per magnetizzare la superficie dei piatti, ma le informazioni rilasciate fino a ora sono ovviamente vaghe e prive di particolari concreti. Di sicuro, però, si sa una cosa: che non ci sarà un salto immediato dalle attuali capienze a quelle concesse da HAMR. Lo sviluppo delle capienze dei dischi fissi proseguirà secondo i trend attualmente imposti dal mercato, con unità da 1 TB previste più o meno per il 2010.

NEWS

SAITEK ST290

Produttore: Saitek
Prezzo al pubblico: € 39,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 7
INNOVAZIONE 6
PRESTAZIONI 8
COMPETITIVITÀ 8

+ Si adatta a destrorsi e mancini
+ Buona risposta ai comandi
+ Costa poco
− Non ci sono pulsanti sulla base

7

Il Saitek ST-290 è indubbiamente un buon joystick. Purtroppo non brilla per funzioni accessorie né per una particolare robustezza, ma è piuttosto sensibile ai movimenti e compie lodevolmente il suo dovere, accontentando tutti quei giocatori che non pretendono il massimo, ma vogliono comunque divertirsi con scioltezza, spendendo poco. Questo dispositivo è adatto a qualunque genere di simulazione, anche se ovviamente dà il meglio di sé con i simulatori di volo. Ha cinque pulsanti sul pomello dell'asta, raggiungibili con i pollici, un trigger per il fuoco rapido, l'hat con punto di vista a otto direzioni e un throttle a leva che costituisce il suo terzo asse. Stranamente, non ci sono tasti sulla base, e questo può sconvolgere chi è sempre stato abituato a usare l'altra mano per sparare. Bisogna aggiungere, però, che si tratta di una scelta studiata a tavolino: grazie a un sistema di inserti smontabili è possibile adattare il joystick tanto ai mancini quanto ai destrorsi, rendendo di fatto il prodotto comodo per chiunque. Se ci fossero stati dei pulsanti sulla base, avrebbero dovuto essere "replicati" da entrambe le parti, per mantenere la simmetria. Il software prevede un semplice gestore di profili.

Comodo ed essenziale, il Saitek ST290 sembra essere dedicato espressamente ai piloti per caso, che non desiderano investire grosse cifre ma che non vogliono rinunciare al piacere di un buon joystick.

DRAGONFLY 6605

Produttore: Speed-Link
Prezzo al pubblico: € 24,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 5
INNOVAZIONE 5
PRESTAZIONI 7
COMPETITIVITÀ 5

+ "Gioco" personalizzabile
+ Comodo da impugnare
− Connessione su porta game
− Solo quattro pulsanti

5

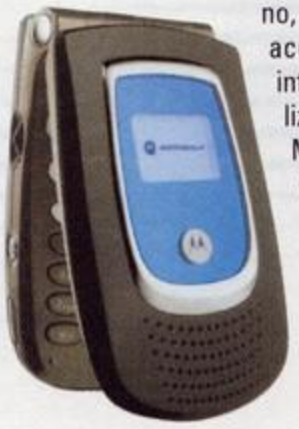
Va bene essere essenziali, ma qui un po' si esagera. Il Dragonfly 6605, prodotto dalla Speed Link, è un normalissimo joystick analogico a due assi e quattro pulsanti, di cui due sull'asta e due sulla base. Nella foto ne vedrete quattro, ma in realtà sono replicati a due a due, proprio per rendere il dispositivo fruibile tanto a chi usa la mano destra (come quel restante 95% della popolazione...), quanto a chi invece "preferisce" usare la sinistra (io, Leonardo da Vinci, Albert Einstein e tutti gli altri mancini). La connessione al computer avviene in maniera un po' antistorica, attraverso la game port. Questo ci obbliga ad averla sul nostro computer, se intendiamo usare questo joystick, e purtroppo tanto le schede madri, quanto le schede audio (che tradizionalmente la presentavano con la scusa che serviva anche come porta MIDI) stanno di fatto abbandonando questo tipo di connessione, visto che l'USB ha dozzine di effettivi vantaggi. Sarebbe stato bello se nella scatola avessimo trovato almeno un adattatore, ma così resta purtroppo un joystick senza alcuna personalità, senza nulla di nuovo, e che di bello ha soltanto il fatto che funziona. In altre parole, il Dragonfly 6605 va considerato come una periferica un po' anacronistica, che va lodata per comodità ed efficienza e nulla più. Un peccato o, se preferite, un'occasione mancata per detronizzare Saitek, leader di questa fascia di mercato.

HARDWARE

NEWS

WINDOWS SUL CELLULARE

Giusto pochi giorni addietro rispetto alla data nella quale sto scrivendo, si è felicemente concluso il CeBIT di Hannover, che mai come quest'anno è stato foriero di novità interessanti, soprattutto per quanto riguarda il mercato della telefonia mobile. Una delle novità più succulente e attese era l'imminente smartphone che Motorola lancerà sul mercato a breve, conosciuto a più col nome di MPx. Negli ultimi tempi si erano sparse diverse voci sul quale potesse essere il sistema operativo di tale gioiellino, anche se le più accreditate lasciavano intendere un forte sodalizio tra Motorola e Microsoft. Sebbene al CeBIT non sia stato possibile visionare l'MPx con il display acceso (temevano forse atti di spionaggio industriale? Mah...) è stata ufficializzata la notizia che era già nell'aria: il Motorola MPx sarà uno dei primi prodotti a essere basato su Windows Mobile 2003 Second Edition, il nuovo sistema operativo presentato qualche settimana fa alla Microsoft Mobile Developer Conference 2004 di San Francisco. Da quello che si è visto al CeBIT, l'MPx unirà alla maneggevolezza di un cellulare le funzionalità di un vero e proprio computer palmare, grazie al particolare design del display, che potrà essere aperto in due modi diversi, secondo le circostanze di utilizzo.



Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

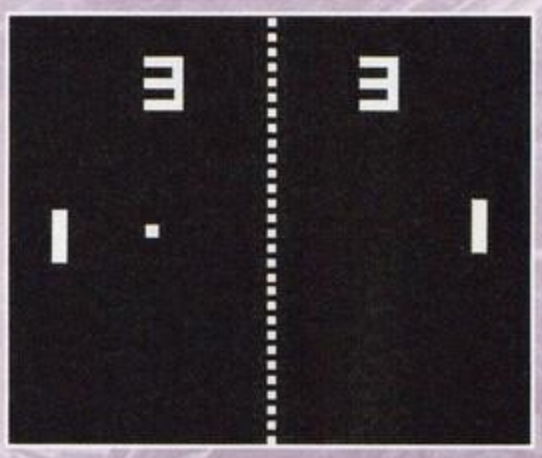
Replay

Il "replay" di questo mese ci permette di tornare un po' indietro nel tempo, portando le lancette del nostro orologio videoludico al tempo della nascita delle prime console. I giochi di cui ci occupiamo, invece, sono il simpatic Find Out e l'indimenticabile Splatter House, che torna a rivivere sui nostri PC grazie al sempre più spettacolare M.A.M.E.. Buona lettura.

FOCUS

LA NASCITA DELLE CONSOLE

L'intrattenimento videoludico casalingo come lo conosciamo oggi ha radici molto profonde e nasce diversi anni prima rispetto a quelle che si possono definire le prime console a larga diffusione (l'Atari 2600 precedentemente e il Nes 8-bit alcuni anni dopo).
Non molto conosciuta ai più, la prima apparecchiatura che consentiva di cimentarsi in attività videoludiche comodamente seduti nella poltrona di casa propria fu il Magnavox Odissey, immesso sul mercato nel 1972, piattaforma che può essere definita a buon diritto la prima console della storia. Dopo appena un anno, nel 1973, la neonata Atari di Nolan Bushnell immise sul mercato il primo coin-op della storia, il conosciutissimo Pong, guadagnando enormi consensi e cifre da capogiro. L'idea di creare un mercato casalingo che sfruttasse il grande successo ottenuto dai primi videogiochi fu immediata: dopo appena due anni, nel 1975, le prime versioni di Pong cominciarono la propria lenta, ma inesorabile diffusione nelle case statunitensi. Furono create anche varianti sul tema, dapprima commercializzate in versione arcade e quindi adattate al mercato casalingo: tra queste il famoso Breakout ideato da Steve Jobs, in cui bisognava utilizzare il respingente reso famoso dal suddetto Pong per abbattere un muro di mattoncini.



I tempi erano maturi per la commercializzazione di una console a cartucce intercambiabili, in grado di rendere più movimentate e soprattutto varie le sessioni di gioco della nascente classe dei videogiocatori casalinghi: fu così che nel 1977 l'Atari stessa lanciò sul mercato il VCS, antenato diretto del successivo e ben più famoso 2600. Da ricordare nel 1978 il rilascio della prima cartuccia commercializzata venduta separatamente rispetto al suddetto VCS, quella dell'acclamatissimo Asteroids. Nel 1980, la Nintendo commercializzò piccole piattaforme portatili monogioco che avranno una diffusione spaventosa tra i ragazzi di mezzo mondo, i Game & Watch, accorpati in Italia, nell'immaginario collettivo, all'altra nascente classe degli scacciapensieri. Contemporaneamente nacque l'Activision, prima azienda in assoluto della storia a produrre software per conto di terzi. Due anni dopo, il cerchio si chiuse con l'immissione sul mercato dell'Atari 2600: iniziò definitivamente l'era delle console.
Come sempre, l'emulazione consente di rivivere parzialmente o totalmente le gesta che hanno caratterizzato il diffondersi di queste antesignane console: se volete saperne di più, vi invito a visitare le sezioni specifiche di http://www.emuitalia.com.

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

SPLATTER HOUSE

SOFTWARE HOUSE: Namco
PIATTAFORMA: Arcade
EMULATORE RICHIESTO: M.A.M.E.

Tremate, tremate! L'assassino con la maschera da hockey è tornato tra noi.. o no?

Il protagonista di questo gioco, Rick, assomiglia di proposito al killer dell'inquietante serie cinematografica "Venerdì 13": tra l'altro, troviamo molti altri riferimenti al mondo dell'horror in celluloide sparsi qua e là, tanto che la Namco ha rischiato (e ricevuto) parecchie querele.
Ne è valsa la pena, però: questo picchiaduro a scorrimento riesce a mettere una certa angoscia a chi lo gioca e una sadica soddisfazione a chi assiste alle partite. Non sarà raro sfiorare l'infarto per qualche bastardissimo imprevisto! Le agghiaccianti atmosfere sono sostenute da un'ottima grafica cupa ed evocativa, in alcuni momenti molto dettagliata, in altri un po' più piatta. Il contributo più evidente viene però da un audio coinvolgente e di buona qualità, elemento sempre decisivo per l'impatto psicologico del giocatore. Alcuni effetti sonori non sono molto realistici, ma si amalgamano bene con il resto dell'esperienza videoludica. Nonostante una difficoltà piuttosto elevata, SH si lascia apprezzare grazie alla buona giocabilità. Del gioco esistono due seguiti, entrambi per Megadrive e perfettamente emulati, ad esempio, dall'ottimo Gens.
Nico "NiX" Barrecchia (nix@emuitalia.com)

FIND OUT

SOFTWARE HOUSE: Elettronolo
PIATTAFORMA: Arcade
EMULATORE RICHIESTO: M.A.M.E.

Prima che potessimo usufruire delle versioni digitali di Amadeus e Gerry Scotti con i loro rispettivi quiz a premi, noi poveri videogiocatori avevamo ben poche possibilità di mostrare la nostra erudizione nei campi dello sicibile umano, passando così per ignoranti perditempo. Prima ancora del Quizard e del Trivial Pursuit versione touch-screen, nelle nostre sale giochi prodotti di questo tipo non erano assolutamente reperibili, e in caso contrario si trattava pur sempre di titoli in inglese. Per nostra fortuna, nel 1987 la prode Elettronolo ha alleviato la nostra sete di quiz con Find Out, che altro non è se non l'equivalente digitale della Ruota della Fortuna di Mike Bongiorno. In Find Out c'è la possibilità di cimentarsi in cinque categorie diverse, potendo sbagliare risposta solamente tre volte e proseguendo all'infinito finché ciò non accade. Il problema maggiore di questo gioco consiste nella sua "anzianità": infatti, le domande sportive e musicali sono aggiornate al 1986, quindi è davvero difficile intuire titoli di canzoni italiane vecchie di quasi vent'anni. Ciò detto, si tratta di un onesto passatempo che permette di partecipare fino a quattro giocatori in contemporanea che lascia il tempo che trova, ma questo è inevitabile in giochi di questo tipo. Avvertenza: il MAME non emula correttamente i colori su schermo, ma dato il genere si tratta di un particolare assolutamente irrilevante.

Vasco "Vaz" Serafini (www.emuitalia.com/mamend/)

Matteo Lorenzetti **elvin@xenia.it**

FragZone

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Eventi a go-go nella FragZone di TGM Online!

La primavera è arrivata ma i Netgamer sono restii a uscire dalla tana: in fondo, motivi ce ne sono fin troppi. Il crescente successo di Call of Duty, il rilascio di nuovi strepitosi MOD per Battlefield 1942, client gratuiti per ottimi MMORTS, per non parlare delle nuove iniziative della ESL Italiana e del successo di Star Wars Galaxies. In questo marasma di MOD, eventi e nuovi titoli, sono rimasto di sale nell'apprendere che su eBay un genio del marketing è riuscito a vendere alla modica cifra di settecento dollari un account di America's Army con tanto di onore e crediti al massimo. Se andiamo avanti di questo passo, tra qualche anno quanto potranno valere le mutande di Fat4lity, i calzini di Cafone o il reggiseno di Kornelia?

Il paradiso del netgamer esiste? Stando a quanto un nostro inviato ci ha potuto dire, pare proprio di si. È in Francia, ed è la nuova frontiera del multiplayer a 360° gradi.

Di Jerry "TM|FiNaNzA" Scibetta

GATE 104

Il 30 gennaio é stato inaugurato a Parigi il più grande gamepoint d'Europa, il Gate 104. Si tratta di una struttura in cui trovano posto oltre 500 PC e console e che si estende su ben due piani, per un totale di 1200 metri quadrati. Tutte le postazioni si sposano benissimo con l'atmosfera futuristica del locale e vantano una configurazione da hardcore gamer: Pentium IV da 3 GHz e GeForce FX 5700 con schermi LCD da 19", roba da far impallidire anche il Pastore (dilettantiiiiii... NdPastore). Colpisce l'ampia scelta di titoli disponibili: si passa dai giochi competitivi (Counter-Strike, The Frozen Throne, MoHAA, UT 2004, Call of Duty, Battlefield 1942) ai MMORPG come Dark Age of Camelot ed Everquest (entrambi con rispettive espansioni) e titoli di guida arcade come Need For Speed Underground, tutto questo a prezzi assolutamente accessibili per un gamepoint. All'interno del locale si possono distinguere le varie aree (console, Pro-gamer, Internet e relax) per poter permettere a qualsiasi player, dall'utente alle prime armi al giocatore in cerca di competitività, di ambientarsi e sfruttare al meglio le proprie potenzialità.
La Francia è una delle nazioni europee più prolifiche per quantità e qualità di giocatori; non a caso, molti ragazzi francesi sono considerati top player in diversi giochi (basti pensare a Elky, giocatore di Brood War, residente da ormai più di due anni in Corea come pro-gamer o il clan Good Game classificatosi quarto ai recenti World Cyber Games).
Grazie a questo nuovo punto di ritrovo, la community francese ha ora la possibilità di compiere un enorme passo avanti sia a livello strutturale sia a livello di mentalità.
L'obbiettivo che si pone il Gate 104 consiste nel dare massima visibilità ai player che hanno voglia di mettersi in mostra, e far sì che anche in Francia si sviluppi il fenomeno coreano del pro-gaming. Per raggiungere tale fine vengono organizzati tornei ogni settimana e spesso la sala giochi diventa teatro di grandi eventi mediatici. Basti pensare che per l'inaugurazione sono stati invitati i clan da tutto il mondo per disputare vari tornei, mentre la società che gestisce il Gate 104 é già riuscita a ottenere la concessione per poter ospitare le qualificazioni per i World Cyber Games 2004 nei propri locali.
La domanda che tutti vi starete ponendo è: dove hanno trovato tutti i soldi per poter finanziare un progetto cosi ampio? Leggendo tra i numerosi comunicati stampa s'intravedono nomi di sponsor di prima grandezza: Intel, nVidia, McAfee, Nec e Mitsubishi. La disponibilità di materiale e di fondi si aggira sui due milioni di Euro, una cifra veramente esorbitante per un settore ritenuto di nicchia come quello del multiplayer.
Come avrete capito, il Gate 104 rappresenta il punto di partenza per un nuovo salto di qualità del netgaming francese ed europeo. Non ci resta altro che sperare nel successo dell'iniziativa, e che questa funga da punto di riferimento per i potenziali investitori nei paesi in cui il progaming risulta essere un lontano miraggio.

Le macchine sono veramente da sogno, a partire dal monitor al plasma integrato in ciascuna postazione.

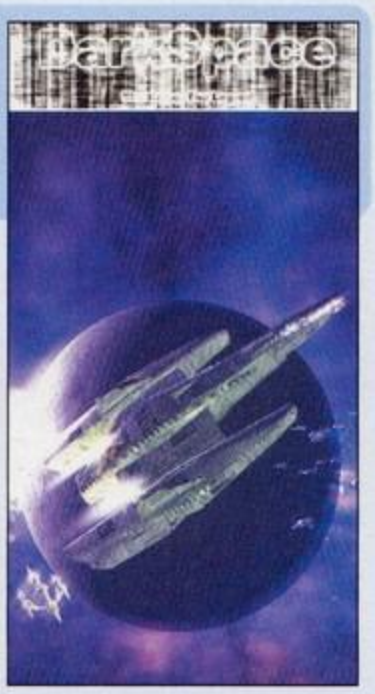
Per le competizioni più importanti è presente una regia fissa in grado di proiettare su un megaschermo le immagini di uno qualsiasi dei 500 PC installati.

Se questo non è il paradiso del netgamer...

... poco ci manca: l'atmosfera bluastra è assolutamente clamorosa.

FULL CLIENT - RTS - DARKSPACE

Dopo un'attesa pari a zero (in quanto nessuno lo attendeva con ansia...), un client tutto nuovo arriva ad allietare lo spaziotempo siderale!



Ebbene sì: laddove prodotti blasonati hanno fallito, laddove il genio di Braben e Bell non è riuscito ad arrivare per mancanza di fondi e di tempo, ecco arrivare Darskpace, e non c'è bisogno di nessun diario del capitano Kirk e di nessuna data astrale per capire che la giusta via è stata intrapresa.
Citazioni a parte, il prodotto su cui puntiamo la nostra attenzione questo mese è un MMORTS piuttosto interessante che ha come tema conduttore la conquista dello spazio. La sua natura è duplice: non solo siete chiamati a pilotare navi spaziali di dimensioni e importanza sempre crescenti, ma anche a coordinarvi con i leader di una delle due fazioni che si spartiscono la sfera d'influenza su tutta la popolazione umana conosciuta. Parte di essi appartengono alla terza fazione in gioco, una misteriosa razza aliena proveniente dall'esterno del sistema solare, le cui intenzioni sono tutt'altro che amichevoli. Eccovi quindi alle prese con un bello scenario iniziale, in cui si vengono immediatamente a creare i presupposti per quello che è il requisito primario per il divertimento in uno strategico di massa: l'aggregazione. E le spinte abbondantemente fornite dagli amministratori dell'universo di Darkspace devono essere andate nella direzione giusta se a pochi mesi dalla sua nascita siamo arrivati a oltre ventimila giocatori equamente ripartiti. All'interno di ogni fazione i giocatori possono a loro volta organizzarsi in gruppi autonomi per riunirsi in flotte di dimensioni variabili dalle poche decine alle migliaia di navi, che finiscono per rappresentare il vero universo pulsante di tutto il gameplay di Darkspace. All'inizio, com'è ovvio, dovrete fare parecchia gavetta inven-

Gli effetti grafici dello sfondo sono senzazionali.

tandovi piloti da ricognizione in una sperduta nebulosa ai confini conosciuti dell'Universo, o anonimi camionisti dello spazio ai comandi di un solitario cargo interstellare. Man mano che si sale di grado, arrivano anche le incombenze più interessanti ed eccitanti, e tutte prendono le mosse dall'aumento del proprio prestigio che deriva dal partecipare con successo al maggior numero di situazioni di combattimento possibili, uscendone tutti interi ovviamente! Darkspace richiede dunque una buona abilità individuale nel pilotare la propria nave, ma anche nel coordinarsi con i propri compagni, non solo nelle fasi combattimento ma anche per quanto riguarda l'immancabile sezione diplomatica che permette alle varie sottofazioni di spartirsi pianeti, risorse e zone d'influenza...

I combattimenti non vi lasceranno tregua.

LA TECNICA

Il gioco fa uso di un motore grafico proprietario realizzato dalla Palestar stessa e occorre dire che se la cava piuttosto bene per quanto riguarda la rappresentazione dello spazio esterno: le navi sono discretamente dettagliate, con buoni effetti di scie, bagliori ed esplosioni. Lo stesso concetto vale per le strutture di supporto orbitali che fungono da base appoggio per le vostre flotte, per un totale di diciotto diverse unità acquisibili nel corso del gioco. Molto belli ed evocativi gli sfondi dei vari sistemi stellari, come anche le nebulose o i campi di asteroidi in cui si trovano a transitare le flottiglie al vostro comando. Insomma, non siamo ai livelli di Homeworld, Freelancer o X2, ma tecnicamente non ci si può lamentare. Gli aggiornamenti al client di gioco di base sono ovviamente continui: oltre al gameplay dunque, anche l'engine grafico è in continua evoluzione.

Gli eventi che caratterizzano l'universo di Darkspace sono indotti sia dagli admin della Palestar che dai giocatori stessi, in seguito al mutare dei rapporti di forza tra le tre fazioni in gioco, o addirittura tra le flotte di una stessa razza. Questo comporta un doppio livello di profondità che coinvolge inizialmente i novizi con le missioni di base preparate dai programmatori e i macro eventi generati dai mutamenti di natura militare su vasta scala, i quali, evolvendosi, portano al dipanarsi delle vicende di gioco.
Il progetto è appena uscito dalla fase di Beta testing e sta rapidamente raccogliendo svariate migliaia di nuovi utenti ogni mese: se volete provare un MMORTS piacevole e divertente fateci un pensierino; sul sito ufficiale (http://www.darkspace.net) troverete tutte le indicazioni del caso.

Scontri di questa portata sono all'ordine del giorno in Darkspace

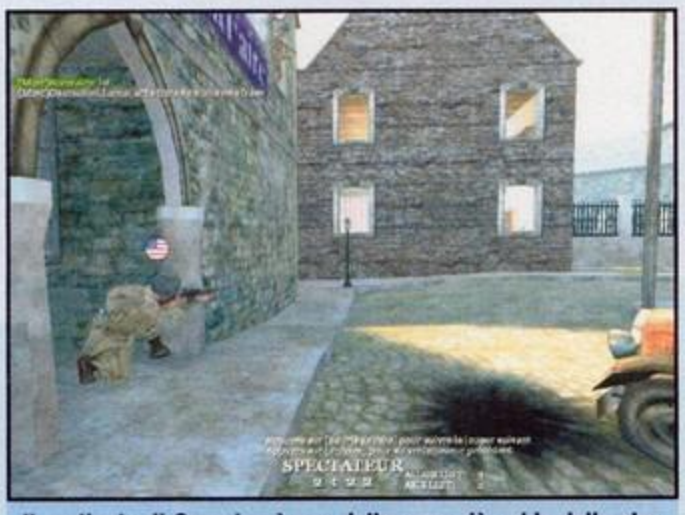
FPS - CALL OF DUTY

Cari Counter-Striker, posso dirvi una cosa? Sinceramente Counter-Strike mi ha stufato: non ne posso più dei vostri headshot in salto, della vostra mania di sparare con l'AVP passando alla pistola per non perdere tempo con il reload dell'arma, della schifosa fortuna con cui tirate alla cieca le vostre HE. Da oggi in poi, voglio vedere come hanno fatto a farmi fuori.
E se sono un lamaz, ora almeno saprò il perché.

Dopo un periodo di breve purgatorio, torna nella FragZone di TGM Online anche la consueta facciata dedicata alle particolarità multiplayer di uno dei titoli più giocati sulla Rete delle Reti: per l'occasione, il crescente successo di Call of Duty non poteva passare certo inosservato, vuoi per il coinvolgimento generato dalle missioni singole, vuoi per la notevole bellezza del gameplay in versione multiplayer. Aggiungete un motore grafico evoluto ma performante e cosa ottenete? La Seconda Guerra Mondiale in diretta.

THE WAR TASTE

Più ci penso e più me ne convinco: i ragazzi dietro a Call of Duty possiedono un'innata capacità nel ricreare l'atmosfera del secondo conflitto mondiale. Non tutti sanno che questi signori non sono altro che il fantastico tema di sviluppo ad aver realizzato il primo vero titolo dedicato alla Seconda Guerra Mondiale, quel Medal of Honor: Allied Assault che resiste alle insidie del tempo e dei nuovi titoli multiplayer. Nonostante la similitudine, i due prodotti denotano profonde differenze, che hanno spaccato la comunità di Medal al momento dell'uscita della demo ufficiale: questa è la chiave di lettura da seguire per capire le differenze nel multiplayer dei due titoli, e quale genere di emozioni possa regalare la chiamata alle armi di Call of Duty.



Il porticato di Carentan è una delle zone più calde della stupenda mappa, ambientata in un paesino francese sulle coste della Normandia.

Sdraiarsi sul tetto di un dormitorio nel campo di prigionia tedesco non significa poter schiacciare un pisolino: tenete gli occhi aperti!

L'AMOUR A CARENTAN

Il primo aspetto a saltare all'occhio di COD è la bellezza strutturale delle mappe e delle ambientazioni proposte: tutti gli scenari sono ben caratterizzati da un sacco di edifici particolareggiati, sia chiusi che visitabili, e paiono presi direttamente da una pellicola cinematografica. La coerenza delle ambientazioni e il contesto rappresentano un bel salto in avanti rispetto a Medal of Honor, sotto questo punto di vista alle volte dispersivo e per questo motivo un po' condizionato dalla scarsità di mappe giocabili. Call of Duty dispone di stupendi scenari urbani (Dawnwille, Harbor, Pavlov, Railyard, ma soprattutto la strepitosa Carentan), e mappe all'aperto (Hurtgen, Brecourt o Rocket). L'approccio agli scenari cambia radicalmente le tattiche da adottare per una difesa o attacco efficaci, soprattutto per quanto riguarda la scelta delle armi, da effettuare all'inizio di ciascun round. I fucili inseriti nel gioco sono caratterizzati da una precisione e potenza devastanti e si adattano benissimo allo scopo di sorvegliare ampie porzioni d'orizzonte, sia in versione liscia che con il cannocchiale da cecchino. Le armi automatiche, ideali per il conflitto a fuoco sulla corta e media distanza, si prestano chiaramente agli scontri negli spazi ristretti, anche se in certi casi peccano un po' in maniera non realistica di potere d'arresto, probabilmente per una precisa scelta dei programmatori di equilibrare gli arsenali in dotazione (vedi box)

Uno dei momenti di massima tensione nelle mappe Search & Destroy, ovvero il disinnesco dell'esplosivo. Il terrore di essere "snippati" è una costante.

Gli scenari diroccati sono un classico delle mappe multiplayer di Call of Duty: i punti da cui è possibile colpire (o essere colpiti) sono un infinità.

I CLAN ITALIANI!

Ecco i clan italiani di Call of Duty che al momento di andare in stampa ci sono stati segnalati; molti di essi cercano membri desiderosi arruolarsi nelle loro fila, per cui non esitate a fare un salto sui vari forum per contattarli!

American Eagles (http://aeclan.altervista.org)
Clan- X°MAS (http://utenti.lycos.it/renaiss/index.php)
Death Maker Klan (http://www.dmklan.com)
=Forever Free= (http://www.ffclan.it)
Regia Armata (http://www.regiaarmata.it)
RIOT (http://www.riotclan.too.it)
][-][Sq - The Hit Squad (http://www.hitsquad.it)

SPOLETTE D'INNESCO

Oltre alla indiscutibile parte estetica, la reale ricchezza di Call of Duty è l'abbondanza di realismo, aspetto che condiziona in modo netto la giocabilità rispetto a quella di Medal of Honor. A parte le numerose similitudini che li accomunano, spiccano due importanti varianti: la possibilità di sdraiare il personaggio facendolo muovere a mo di passo del leopardo e il prendere la mira con l'arma, portandola davanti ai propri occhi e allineandosi con la canna (il cosiddetto Iron Sight). Il primo aspetto accentua notevolmente il concetto di occultamento, che aggiunge molte variabili e posizioni di fuoco costringendo il giocatore a ponderare attentamente la situazione prima di esporsi in campo aperto. La seconda preme il pedale dell'acceleratore sul realismo, ponendo grande attenzione alla precisione (o imprecisione) delle armi se imbracciate normalmente oppure in puntamento. Fortunatamente, a parte Hurtgen, autentico paradiso dello sniper, le mappe rimanenti si prestano a una giocabiltà molto varia, in grado di divertire oltremodo sia i novizi che i giocatori più esperti. Il livello di skill necessario non è così elevato da porre costantemente differenze abissali nel punteggio tra i migliori e i peggiori. Questo, se da un lato facilita l'accesso al gioco anche a player di basso livello, ha spesso causato malcontento tra chi era abituato a primeggiare in altri titoli: il successo in costante crescita sui server di tutto il mondo è un importante segnale che la strada della skill a tutti i costi non sempre è la via migliore.

Chi di voi si è accorto che la corazzata presente in Call of Duty è la epica Bismarck?

I CLAN

A proposito di comunità, quella di Call of Duty si sta rivelando sempre più attiva e in crescita, nonostante un avvio iniziale piuttosto stentato.

Uno scorcio dell'installazione tedesca per il decollo delle V2: ottima mappa, in cui si mescolano spazi aperti e ambienti al chiuso.

Il master browser di Gamespy rivela punte d'affluenza veramente notevoli, in grado di toccare record a esclusivo appannaggio di Counter-Strike, perlomeno in Italia. Vista l'uscita del gioco a ridosso della stagione natalizia, non si sono avuti eventi di grosse dimensioni che ne abbiano esaltato l'immagine, per questo dovremo probabilmente attendere la prossima estate o autunno e i LAN party ed eventi di una certa dimensione. Online è possibile partecipare alle prime ladder, tra cui spiccano quelle della ESL italiana segnalateci direttamente nella FragZone di TGM Online. Al momento in cui scriviamo i clan attivi non sono molti, ma il numero (vedi box), ne siamo certi, è sicuramente destinato a crescere.

Il palazzo diroccato di Pavlov è un perfetto esempio di come si possa rischiare la vita passando di fronte a ogni finestra: "Il nemico alle porte" vi dice nulla?

DEATH CAM: L'IDEA GENIALE

Dopo anni di polemiche, dubbi, incertezze e soprattutto reciproche accuse, Call of Duty è riuscito a proporre una valida soluzione al dilagare del cheating che spesso e volentieri falsa le partite ufficiali di molti titoli multiplayer. Si tratta dell'amatissima deathcam, ovvero di un'opzione attivabile dal lato server che vi permette di vedere gli ultimi sei secondi della vostra esistenza dalla visuale del vostro carnefice, per capire come ha fatto a farvi saltare la testa. Il sistema è molto efficace per comprendere i propri errori e vedere di persona se il nemico ha usato qualche sporco trucco, ci ha beccati per caso, o semplicemente è bravo e basta. La deathcam, più spesso usata in modalità Search & Destroy, ha una notevole controindicazione: i clan, spesso in comunicazione vocale tra loro con Roger Wilco o Team Speak, sfruttano questa feature per rivelare ai vivi la posizione approssimativa del nemico.
Non si fa, ragazzi...

Molte locazioni sono state ricostruite prendendo a riferimento le mappe originali dei luoghi in cui avvennero gli scontri tra le forze dell'Asse e quelle Alleate. Carentan, Dawnville e Brecourt ne sono un ottimo esempio.

SPORT – LADDER ESL

La sezione italiana dell'ESL è decisamente partita con il piede giusto: dopo un paio di settimane di riscaldamento, ecco concluso il primo evento multiplayer dedicato a FIFA 2004. Vista la pagina dedicata completamente a PES 3, la par condicio impone di dedicarsi anche al prodotto calcistico di EA, con un protagonista d'eccezione...

In collaborazione con

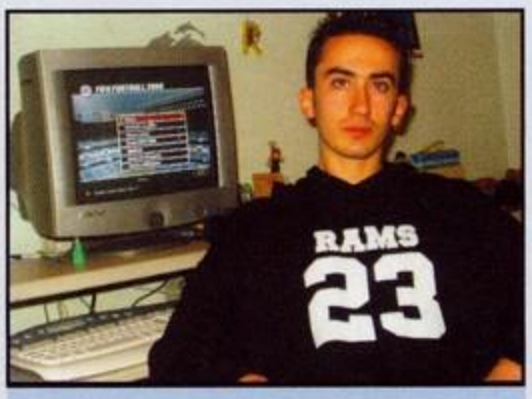
Per il lancio di ESL-Italia (http://www.ESL-europe.net/it), il primo network seriamente indirizzato a organizzare eventi permanenti di netgaming a livello italiano ed europeo, Progaming.it (http://www.progaming.it) ha preparato una serie di tornei inaugurali per i titoli più giocati, come FIFA2004 e Counter-Strike. Vediamo cosa ne pensa il primo vincitore di un evento ESL italiano, [T]NoFeaR del Tempest Clan (www.tempest-clan.com), dominatore della Cup di FIFA 2004, intervistato da PoZ di Progaming.it.

Ecco il tabellone della manifestazione: le massicce iscrizioni previste per il futuro potrebbero obbligare l'organizzazione ai gironi all'italiana?

TGM: Allora NoFeaR, parlaci un po' di te: dove vivi, quanti anni hai, che fai di bello nella vita?
NoFeaR: Innanzitutto saluto tutti i lettori di TGM: ho vent'anni, abito a Milano, studio Economia al primo anno e sono tifosissimo del Milan (questa la dovevo proprio dire...).

TGM: Tifoserie a parte, direi che nell'evento inaugurale hai giocato molto bene, o sbaglio?
NF: Diciamo che ho vinto parecchi match con diversi gol di scarto o per abbandono alla fine del primo tempo. Questo non tanto a causa dello scarso livello degli avversari, ma al particolare gameplay di FIFA 2004, che punisce chi commette il minimo errore. L'avversario più temibile è stato sicuramente Champion (argento ai WCG 2001 NdElvin), che ho incontrato negli ottavi di finale.

TGM: Spiegaci in cosa consistono queste particolarità.
NF: Io gioco con FIFA da due edizioni (2003-2004), ma nell'ultima il prodotto è cambiato parecchio: oggi puoi vincere contro un avversario forte e domani perdere contro uno abbordabile. La vera nota dolente è che ci sono troppe posizioni da cui si segna con certezza; molti basano poi il loro gioco su lanci lunghi dalla difesa, nei quali l'attaccante si trova molto spesso davanti al portiere senza che il difensore possa far niente. Oppure, anche grazie al trucco del cross dal fondo, che è quasi sempre letale, e ai tiri da fuori in diagonale. Il gioco è stato dunque leggermente semplificato, al contrario dell'edizione 2003, in cui i tiri da fuori erano un'arma per pochi eletti: bisognava fermare la barra della potenza in un determinato punto, e pochi sapevano farlo. Io, infatti, sono stato uno dei primi e ciò mi è valso la qualificazione alle fasi finali del WCG.



Ecco [T]NoFeaR in posa plastica: se continua così potrebbe anche arrivare ai WCG...

TGM: Svelaci i tuoi segreti: quante ore giochi ogni giorno? Usi un joypad o qualche altro accorgimento particolare?
NF: Beh, di solito giocavo circa tre ore al giorno, una decina di partite diciamo. Ora un po' meno, perché ho iniziato anche a lavorare; come joypad uso il Dual Action, una periferica molto manovrabile ma anche delicata e difficile da trovare nei negozi.

ESL LADDER: CHIEDETE E VI SARÀ DATO

Oltre ai tornei, su ESL Italia sono state attivate diverse ladder (FIFA2004 1on1, Warcraft 3 1on1, Counter-Strike 5on5 e 2on2), con classifiche permanenti che vantano un buon numero di giocatori: ci si aspetta che molti altri ne arriveranno. Lo staff è infatti disponibile a creare delle ladder personalizzate in collaborazione con tutte le comunità di videogiocatori che desiderano divertirsi e migliorare le proprie capacità. Se volete saperne di più, oppure avete intenzione di organizzare qualche evento per la vostra community, non vi resta che fare un salto sul sito ufficiale (www.ESL-europe.net/it) e contattare un admin dello staff...

Piacevole e divertente, FIFA 2004 riesce a mantenere la sua base di fan, nonostante la terribile concorrenza di PES3: ce la farà Konami a ottenere il monopolio dei calcistici su PC?

TGM: Cosa pensi del Torneo e più in generale dell'ESL?
NF: È stata una bella esperienza, soprattutto per merito dell'organizzazione: sarebbe stato meglio avere ancora più giocatori, ma confido nel fatto che l'ESL riesca a radunarne il più possibile nelle prossime occasioni. È importante potersi confrontare con i più forti, sia a livello italiano che europeo, e grazie all'ESL, ad esempio, posso giocare coi player tedeschi, assolutamente tra i più forti al mondo.

TGM: Tramite TGM puoi parlare a tantissimi appassionati di PC: hai qualche consiglio per i meno bravi e per coloro che giocano ancora offline?
NF: Sì. A mio parere, giocare contro il PC può essere stimolante all'inizio, ma poi si cade nel monotono e si tende a perdere l'entusiasmo per il gioco. Il multiplayer, invece, è l'ideale per migliorarsi e mettersi in competizione sana con altri appassionati: una sensazione molto stimolante, ve lo assicuro! Giocate con i più forti senza aver paura di perdere né demoralizzarvi, perché col tempo si migliora sicuramente. Poi, giocando online, si possono fare delle nuove conoscenze e stringere amicizie; io stesso ho conosciuto un grande amico e una stupenda compagnia...

TORNA LA TGM FIFAMANIA.IT SUPERPATCH!

Ho fatto fermare le rotative per inserire nell'articolo e nel DVD di The Games Machine la Superpatch di FIFA Mania (http://www.fifamania.it/), che annualmente arriva sui nostri PC per allietare il divertimento degli appassionati con rose aggiornate di A e di B e una tonnellata di altre succose novità. È già sul DVD che vi aspetta!

MMORPG – STAR WARS GALAXIES

I droidi sono parte integrante del mondo che Star Wars ci ha fatto conoscere. Finalmente, Sony Online Entertainment ha deciso di rafforzare la loro presenza in Star Wars Galaxies: vediamo insieme come!

Giovanni "JoBel" Bellabona
jo.bel@virgilio.it

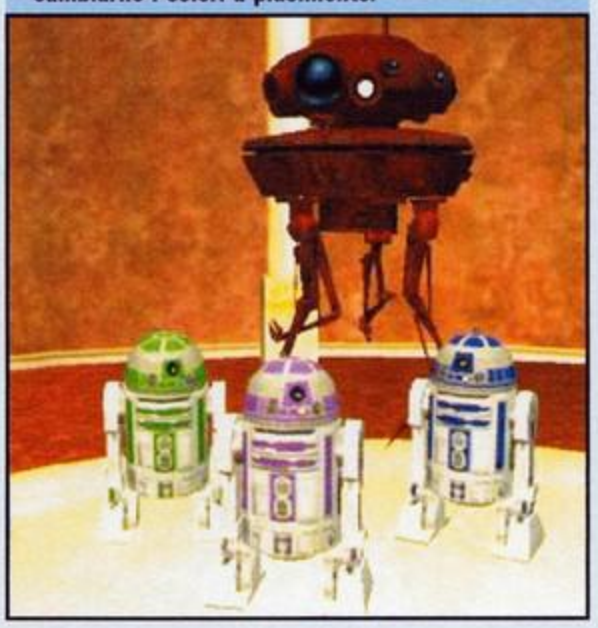
In collaborazione con

Come molti di voi sapranno, una delle caratteristiche principali di Star Wars Galaxies riguarda la possibilità di utilizzare durante il gioco dei droidi che assistano il vostro personaggio (o interi gruppi di giocatori) nello svolgersi del gioco, fornendo il miglior supporto possibile ai loro proprietari. Nel momento in cui scriviamo, è possibile utilizzarne alcuni, ma con l'arrivo della patch Publish 7 questo settore del gioco subirà una netta accelerazione. Attualmente non mancano i modelli visti nei film, quali Protocol, Surgical ed R2. Ciascun modello è caratterizzato, oltre che da un proprio particolare aspetto, dalla capacità di montare un numero variabile di moduli che li rendano utili a vari scopi. Si va dal quello medico, che permette di curare le feri-

Alcuni modelli di droidi, tra i quali riconosciamo il Protocol Droid.

te anche al di fuori degli ospedali, al quello di crafting portatile, al contenitore di oggetti extra per sfuggire ai controlli imperiali. Medici e crafter non possono fare a meno dei loro droidi, l'importante è non dimenticare a casa una bella scorta di batterie.

La customizzazione dei droidi permette di cambiarne i colori a piacimento.



I droidi potranno finalmente affiancare le creature nel combattimento e dare il loro contributo agli scontri e battute di caccia. I "Combat Droid" saranno prodotti come gli altri e l'inserimento di appositi moduli al loro interno li renderà adatti al combattimento. Ovviamente, la loro costruzione sarà nelle mani dei Droid Engineer (in breve, DE), che dalla Publish 8 avranno anche la possibilità di sperimentare i droidi per renderli più potenti, nonché creare dei kit per customizzarne il colore.

LE NOVITÀ DELLA PUBLISH 7

Oltre ai droidi, ci sono altre novità di cui parlare nella Publish 7. Accogliendo le richieste di molti giocatori, sono state aggiunte al gioco due nuove mount (cavalcature), il Bantha e il Cu-Pa. Inoltre, proprio con questa Publish è possibile chiamare pet e veicoli dovunque senza necessità di un campo. Bisognerà attendere 15 secondi (30 dopo un combattimento) tra la chiamata e l'effettiva generazione del veicolo, ma tutti coloro che non dispongono di uno scout possono gioire. A proposito di veicoli, è ora possibile ripararli anche nelle Player City, in cui si possono installare Garage (così come nelle città iniziali). Molto carine poi le nuove luci e candele che possono essere piazzate in casa. Attenti a sostituirle quando si consumano, altrimenti i vostri ospiti saranno al buio! Gli oggetti nelle case e in tutte le altre strutture, poi, possono essere finalmente piazzati ad altezze diverse con appositi comandi.

Sempre nella Publish 8 saranno presenti nuovi moduli che andranno ad aggiungersi a quelli già presenti. Tra gli altri, segnalerei l'Entertainer Module, con il quale gli intrattenitori otterranno nuovi effetti (fumo, luci, ecc.) per le loro esibizioni; Merchant Barker Module, che renderà i droidi dei veri e propri urlatori pubblicitari, con la possibilità di fornire informazioni sui prezzi e sulle coordinate del negozio; infine, l'Exploding Module, che permetterà di sacrificare il droide in un botto di clamorose proporzioni.

Non poteva mancare una foto con i due droidi più famosi della saga: C-3PO e R2-D2.

Pensate solo al divertimento che un party potrà sperimentare con la consapevolezza di avere a disposizione una piccola bomba atomica ambulante, in grado di presentarsi a un drappello di Stormtrooper imperiali per farli diventare proteine da riciclo...

Una delle due nuove cavalcature più attese: il Bantha.

Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

Maoranza's Pages

Bentornati al canonico appuntamentino mensile con la solita sfilza di cheat e trucchetti vari, spruzzati dall'ilarità e da un bel paio di bocce che rendono la vita di ogni uomo un po' più dolce. Da uno a dieci, secondo voi, quanto mi esalto?

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Visita l'area Soluzioni di TGM Online per trovare un fornitissimo archivio!

MAORANZA'S PAGES

Restaurant Empire

Recensito dal prodigo Sergione nazionale (nazione che finisce entro i limiti del comune di Cernusco sul Nandrolone Beach), Restaurant Empire va ad aggiungersi alla schiera di titoli gestionali che hanno letteralmente invaso i nostri PC negli ultimi anni, senza infamia né lode.

In ogni caso, qualcuno ci avrà pur giocato (o lo starà facendo in questo momento, vero?), quindi chi sono io per privare i miei cari lettori di trucchi così pregnanti e importanti?

Comunque la si pensi, ecco qui di seguito le combinazioni di tasti da utilizzare per ottenere gli effetti desiderati.

Per la Campagna premere:

SHIFT+ALT+C	Aggiunge 100000$
SHIFT+ALT+F	Aumenta la valutazione del cibo del 10% durante un concorso culinario
F11 poi SHIFT+ALT+V	Vince lo scenario
CTRL+ALT+E	Tutti i miglioramenti dei negozi

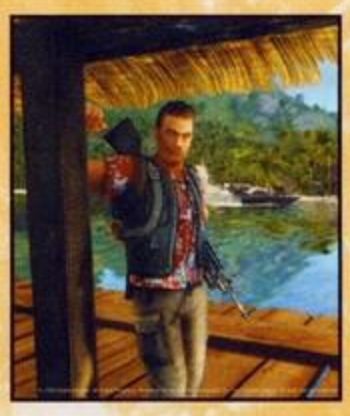
Nella modalità SANDBOX invece, potrete incamerare 100000 dollaroni sempre premendo SHIFT+ALT+C.

Far Cry

Il gioco di punta dello scorso numero insieme a Pandora Tomorrow ha incendiato da tempo le discussioni degli utenti sul forum di TGM Online. Tecnicamente ineccepibile, ma come FPS in sé? Purtroppo ora sono impegnatissimo con Painkiller, quindi non so ancora quando avrò tempo di dedicarmi a Far Cry: di sicuro, tutti coloro che si sono cimentati nell'ultima fatica firmata UbiSoft non potranno che digrignare i denti dalla soddisfazione. La prima cosa da fare è quella di lanciare il gioco con la stringa –DEVELOPER, semplicemente cliccando sulle "proprietà" dell'icona di collegamento a Far Cry (C:\giochi\far cry\farcry.exe –developer).

Salvate e lanciate il gioco cliccando sul collegamento come di consueto: a questo punto, mentre siete in gioco, potete premere uno dei seguenti tasti per ottenere l'effetto desiderato.

0	999 Munizioni
P	Tutte le armi
F1	Cambia visuale
-	Diminuisce la velocità
F5	Velocità predefinita
F11	Informazioni supplementari
Backspace	God Mode
=	Aumenta la velocità
F10	Carica posizione salvata
F4	No clipping (passa attraverso i muri)
F9	Salva posizione corrente
F3	Punto di spawn



Potete sempre ricorrere al metodo tradizionale della console, che si richiama con il canonico tasto \. A questo punto, potete inserire uno dei seguenti codici e attivarlo premendo INVIO.

give_all_ammo=1	Tutte le munizioni
give_all_weapons=1	Tutte le armi
god_mode_count=1	God Mode

Se vi siete impantanati nella demo (brutti che non siete altro), vi farà piacere sapere che sono previsti anche qui dei cheat. Per accedere alla console, dovete premere il fatidico tasto \ e premere il tasto TAB per scorrere tra le varie opzioni. Per impostare il gioco in maniera tale che non subiate mai danno, andate nella directory farcrydemo/scripts/default e aprite con il Blocco Note il file Gamerules.lua.

Cercate la linea

"ai_to_player_damage = 1, 1, 1, 0.5, 0.5, 0.5"

e cambiatela in modo tale che tutti i numeri diventino così

0 "0, 0, 0, 0.0, 0.0, 0.0".

Salvate, lanciate il gioco e buon divertimento!

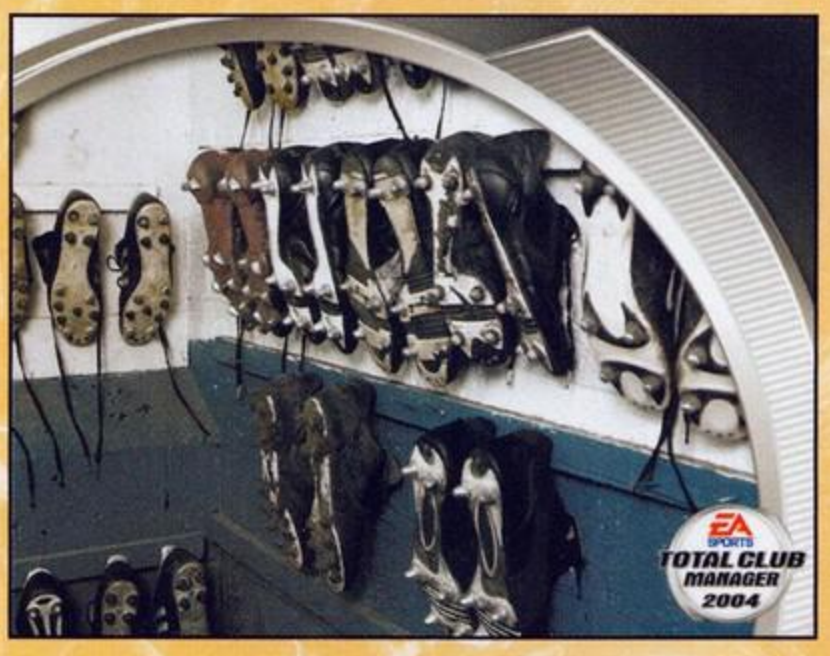
P.S.: Chiudo questo spazio con una segnalazione, la riposta a una domanda per la quale spesso in multiplayer si viene bollati come "noobs": come scrivere il proprio nome colorato. Fondamentalmente, esiste una tabella di codice colore riportata di seguito:

$0 = Nero
$1 = Bianco
$2 = Blu
$3 = Verde
$4 = Rosso
$5 = Azzurro
$6 = Giallo
$7 = Rosa
$8 = Arancione
$9 = Grigio

Se volessi scrivere il nome MAOraNza con i colori della bandiera italiana, nella schermata di inserimento del nome dovrò scrivere $3MAO$1ra$4Nza.Evviva!

Total Club Manager 2004

Veniamo a questo Total Club Manager 2004, che a dire il vero sembra più un corso per giovani laureandi rampanti, famelici aspiranti al trono di "petrolieri di Nafta Moskva!".
Di seguito riporto dei trucchetti, che a quanto pare sono molto efficaci per rendere meno bollente la biblica panchina.
Cominciamo con un artifizio per incamerare un sacco di quattrini illegalmente e fare sfracelli sul mercato: insomma, un po' quello che hanno fatto tutti i presidenti di Serie A e B. Questo sì che è realismo!
Cominciate una partita con due giocatori umani e scegliete la vostra squadra preferita, mentre al secondo giocatore assegnate il Real Madrid.
Andate su Find Player Club e selezionate il Real, scegliete Ronaldo e comparatelo con il peggiore dei vostri. Scambiate i due giocatori e ripetete l'operazione quante volte volete incamerando 10 milioni a botta. Quando avrete finito nel lavoretto delle plusvalenze e avrete spalmato l'IRPEF come la marmellata, potrete tranquillamente insabbiare le prove terminando la carriera del secondo giocatore allenatore del Real Madrid.
Altro trucchetto non meno interessante riguarda la possibilità di vincere praticamente qualsiasi partita, l'unico prerequisito è possedere FIFA 2004: quando vi trovate nella schermata che chiede se volete vedere solo il risultato, solo il testo oppure la modalità Football Fusion. Scegliete questa e assistete all'incontro: una volta che vi troverete in vantaggio, premete il tasto ESC e scegliete di uscire dalla partita. Il gioco è talmente stupido che terrà il risultato di 1 a 0 per voi. Tre punti in cascina e trucco ripetibile ad libitum.
Evviva il doping amministrativo!

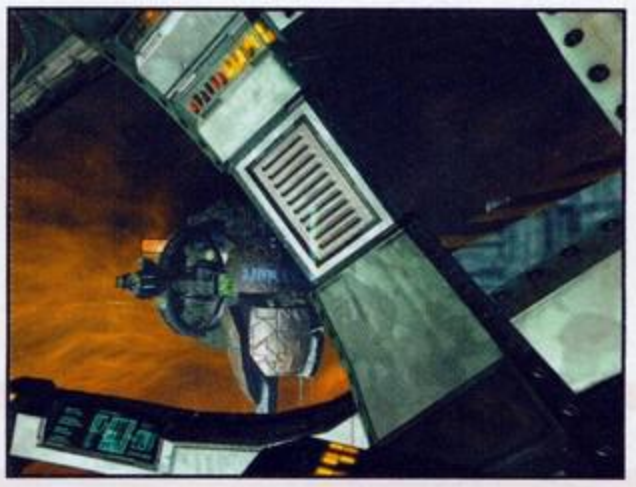


Istruzioni varie

E cosa potreste trovare qui, se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere? **Xenia Edizioni - TGM Tips & Bombs, Casella Postale 853 -20128 Milano**
Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo 02-878567. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema -foto in JPG, grazie-): **tipsexol@xenia.it**. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate SOLO sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione) e **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).
Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti, panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 600KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco... questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso... Calma e gesso, raga!

X2: the Threat

Recensito dal prode Nikazzi sul numero 180, X2 sembra essere un giocone e mi piacerebbe davvero tanto metterci sopra le mie manine paciocchose, fosse solo per il fatto che mi piacerebbe respirare l'atmosfera dei titoli spaziali alla X-Wing o Frontier. Freelancer non è mi ha esaltato più di tanto, sarà che non ho mai tempo nemmeno di farmi la barba e oramai somiglio più al leggendario "Johnny Taliban". In ogni caso, dovevo riempire uno spazietto e visto che l'elenco di cheat di Unreal Tournament 2004 (tranquilli, ci torneremo sopra il prossimo numero) era titanico, ho optato per colmare questa lacuna con X2, sperando di fare contenti grandi e piccini. Per accedere allo script editor, digitate Thereshallbewings mentre state volando nello spazio. Per incassare facilmente un po' di soldi, invece, consegnate i pezzi nella prima missione e durante la seconda, quando tornerete a destinazione, non contattate il vostro datore di lavoro. Invece, vendete scudi e armi dalla nave per incassare la bellezza di 400000 crediti, dopodiché riconsegnate il mezzo.
Evviva!



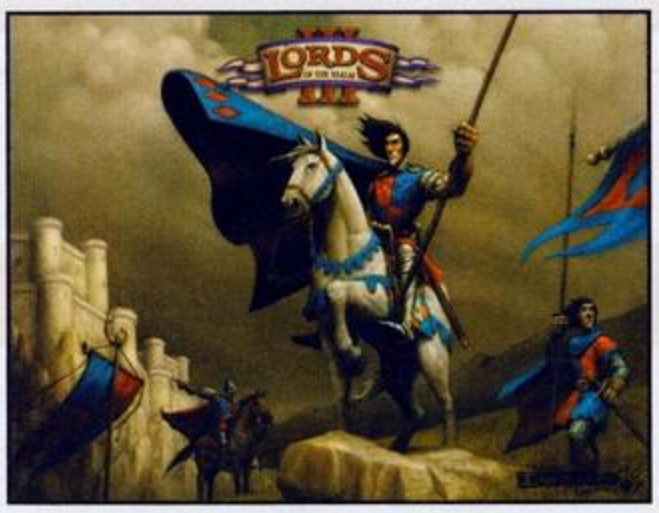
Singles: Flirt Up Your Life

Ebbene sì, i Sims si sono finalmente messi a nudo. Singles sembrava destinato a sollevare un polverone di polemiche e i soliti facili moralismi del caso e invece sembra essere passato quasi del tutto inosservato, a giudicare dall'atteggiamento un po' freddino di critica e pubblico. Ciononostante, è facile pensare che qualche partitella per puro scopo "informativo" potrebbe scappare a qualcuno, quindi perché non pubblicare i cheat?
La prima cosa da fare è andare nella directroy \savegame che si trova sotto quella principale di installazione, fare una copia del file savegamex.dat (dove x è il numero del salvataggio che volete editare), dopodiché apritelo nel Blocco Note. Cercate la parola "money" nel file e cambiate il numero presente in 999999.
Facile come bere un bicchier d'acqua o broccolare la vicina di casa. Che razza di vita, quella dei single...

Lords of the Realm III

Non sono mai stato un grande appassionato di questa saga che, comunque, si perpetua nel tempo con disarmante regolarità (ok, sono il solito rosicone esagerato e il fatto che siamo "solo" al terzo capitolo... dovrebbe... oddio... boh... vorrà dir qualcosa, o no?).
By the way, ecco un trucchetto facile facile per sbloccare tutti gli scenari: mentre si sta giocando basta premere SHIFT+INVIO per accedere alla console, dopodiché digitare quanto segue per ottenere gli effetti desiderati.

unlock_all england	Sblocca gli scenari degli inglesi
unlock_all germany	Sblocca gli scenari dei tedeschi
unlock_all france	Sblocca gli scenari dei francesi



Spellforce: Order of the Dawn

Devo ammettere che, con la penuria di titoli in circolazione, la mia attenzione è stata calamitata da una serie di eventi extra e da un sacco di pensieri (e parole). Vabbé, dai, non sapevo come dire che per l'ennesima volta mi sono perso un gioco che, da quanto letto in giro, non è davvero niente male. Sì lo so, sono lamer.
Come quasi la stragrande maggioranza dei titoli degli ultimi anni, anche Spellforce è equipaggiato della sua simpatica console, richiamabile con la pressione dei tasti CTRL+].
Inserite uno dei seguenti codici per ottenere gli effetti desiderati.

Application:SetGodMode(1)	God Mode
Application:SetNoManaUsage(1)	Mana illimitato
Application:FastHeroCast(1)	Creazione rapida dell'eroe
Application:SetBuildingFastBuildMode(1)	Costruzione rapida
Application:SetFigureTechTreeMode(1)	Tutte le unità
Application:GiveMeGoods(99999)	Aggiunge materiali grezzi
Application:SetBuildingTechTreeMode(1)	Tutti gli edifici

NOTA: tutti questi trucchi funzionano dalla versione 1.02 in su.

Splinter Cell - Pandora Tomorrow

Il primo episodio, datemi pure del blasfemo, era tanto bello da vedere quanto noioso da giocare, almeno secondo il mio modesto parere. Meno male che Pandora Tomorrow sembra essere decisamente un buon sequel e, non a caso, si è già bello che insediato sul mio hard disk in attesa di essere sollato da cima a fondo.
Pazientate ancora un mese, la super guida totale dovrebbe apparire nello splendore dell'HTML sui Silver Disk del prossimo numero: intanto, accontentatevi dei cheat, mica pizza e fichi!
La prima cosa da fare è raggiungere la \splintercellpandoratomorrow\offline\. A quel punto, fate una copia del file SplinterCell2user.ini prima di procedere all'apertura dello stesso con il Blocco Note.
Andate alla voce Engine.Input, scegliete un tasto non assegnato a un'azione (non "bindato") e inserite il comando che desiderate attivare con la pressione di quel tasto.
Un esempio?

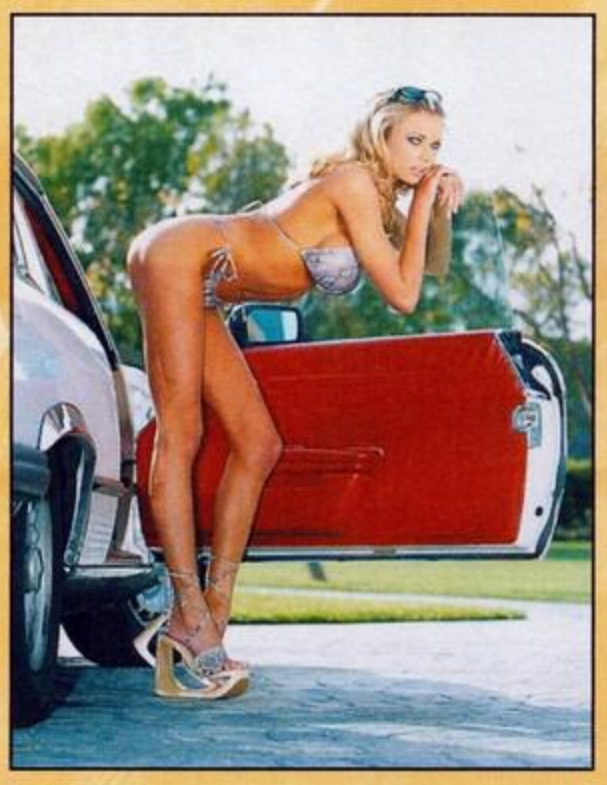
Delete=NightVision
1=
2=NightVision
3=ThermalVision
4=
5=
6=
7=
8=
9=
0=
F1=OPSAT
F2=Invisible
F3=Invincible
F4=ammo
F5=Savegame
F6=
F7=
F8=Loadgame
F9=Shot
F10=summon echeloningredient.estickycamera
F11=summon echeloningredient.ediversioncamera
F12=summon echeloningredient.ecamerajammer

In questo caso, ho aggiunto i bind ai tasti F2 per l'invisibilità, F3 per l'invincibilità, F4 per le munizioni, F10 per fare apparire una telecamera adesiva, ecc.

Ecco l'elenco completo delle stringhe di cheat che possono essere a uno qualunque dei tasti non assegnati.

Ammo	Munizioni extra
Fly	Volo
Ghost	No clipping (passa attraverso ai muri)
Walk	Disattiva no clipping
Health	Dona salute
invincible 0	Disattiva invincibilità
invincible 1	Attiva invincibilità
invisible 0	Disattiva invisibilità
invisible 1	Attiva invisibilità (sebbene si possa sbattere contro i nemici e scatenare l'allarme)
killpawns	Uccide tutti i nemici
playersonly 1	Congela tutti i nemici
playersonly 0	Scongela tutti i nemici
summon echeloningredient.edisposablepick	Grimaldello
summon echeloningredient.eflashbang	Flashbang
summon echeloningredient.efraggrenade	Granata a frammentazione
summon echeloningredient.eringairfoilround	Proiettile Airfoil
summon echeloningredient.esmokegrenade	Fumogeno
summon echeloningredient.estickycamera	Camera adesiva
summon echeloningredient.estickyshocker	Storditore adesivo
summon echeloningredient.ewallmine	Mina da muro

L'angolo dell'euforia paradossa (a 360°)



Tanto per cominciare, ringrazio tutti coloro che hanno attivamente partecipato a intasare la mitica casella tipsexol@xenia.it in seguito all'annuncio della sua dipartita. Belle le tope, ma non dimenticate anche di mandare qualche foto che mi faccia ridacchiare, ma che sia pubblicabile: non fate troppo gli sporcaccioni, la mannaia della censura automatica preventiva vi colpirà non appena premerete il tasto INVIA del vostro client di posta. Sì, so fare anche questo...

Passiamo al lavoro.

La prima foto non poteva che essere quella che ritrae Briana Banks (come dice Abbath, "lontano tre chilometri"): NavY SeaL commenta con "... solo a titolo informativo, ha girato anche un film con Jenna Jameson di cui però non voglio dirvi il nome". Anche io lo so, ma faccio l'omertoso. Volevo però far notare le palafitte ai piedi della dolce Briana e gli interni in pelle rossa della pseudo Mercedes sulla quale è appoggiata. Il trionfo del glamour.

Ora che ci penso, anche il ToSo ha gli interni in pelle rossa... ehm...

Matteo, invece, oltre a ricoprirci di complimenti, mi ha inviato una bella foto Jolene Blalock, l'ufficiale alieno di Enterprise, l'ultima serie di Star Trek in onda su La 7. C'è da dire che senza le orecchie a punta e il caschettino sfigatello è tutta un'altra cosa...

Passando a questioni più facete (o forse dovrebbe essere il contrario), la prima immagine di questo mese è una copertina dell'autorevole settimanale The Economist, per la precisione il numero del 20 marzo. Fattami notare da uno dei due prodi grafici di TGM (FelaKuti: aggiungetelo alla buddy list di GunBound e sparategli a vista!), pensavo fosse un fotomontaggio: in realtà, la "sottile" allusione allo scopone scientifico di americani e seguito in Iraq è talmente amara da essere vera. Ora, ho avuto l'autorizzazione a pubblicare l'immagine, ma mi astengo da ulteriori commenti: da qualsiasi parte la si veda, non può che "colpire" diretta dove deve colpire. A me strappa una risatina a denti stretti con quel retrogusto d'amaro, l'ideale per fare da contrappeso alle signorine tettute di cui sopra. In ogni caso, complimenti per l'idea, altro che la Barale e Raz Degan su Panorama in pose drug-pervert...

Per quanto riguarda la seconda immagine... Beh, anche questa si commenta da sola: non so più chi tra i due sia il lamer, AlexSk8 con i suoi demenzialissimi fotomontaggi (questa volta accompagnati da tanto di barzelletta sugli interisti... purtroppo non mi fanno più ridere, come quelle sui Carabinieri...) oppure il Raffo con la sua... scusate ma non trovo un sinonimo elegante per "stupidità"...

Counter-Strike: Condition Zero

Se non si è capito dal mio "edulcorato" commento apparso nella recensione del pio Elvin, l'attesissimo e millantato Counter-Strike ufficiale non mi è proprio piaciuto.

La cosa divertente è che, secondo il mio modestissimo parere, si è cercato di "mungere la vacca finché è grassa", addirittura arrivando a posticipare l'uscita di Half-Life 2: tutto è possibile...

Comunque stiano le cose, se per qualche motivo doveste avere installato sul vostro hard disk Condition Zero e vi siete cimentati nella campagna single player, allora questi codici potrebbero anche tornarvi utili.

Richiamate la console premendo il tasto \, scrivete sv_cheats 1 per abilitare i cheat, poi digitate i seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

God	God Mode (invulnerabilità)
Fly	Volo
Noclip	Movimento libero
Notarget	Invisibilità
Impulse 101	Dona 16000$
Give XXX	Dona l'oggetto XXX (segue elenco)
Bot_kill	Uccide i bot nemici
Restart	Ricomincia il livello
Changelevel XXX	Cambia livello dove XXX è il nome della mappa
givespaceweapon_awp	Arctic Sniper Rifle
sv_gravity (-999/999999)	Modifica la gravità
sv_aim	Mira automatica solo con fucile sniper
gl_zmax 0	Vedi e spara attraverso i muri
gl_zmax 3600	Riporta tutto alla normalità

Ecco l'elenco degli oggetti "spawnabili" con il comando give: weapon_ak47, weapon_aug, weapon_awp, weapon_deagle, weapon_elite, weapon_famas, weapon_fiveseven, weapon_g3sg1, weapon_glock18, weapon_m3, weapon_m4a1, weapon_mac10, weapon_mp5navy, weapon_p228, weapon_p90, weapon_scout, weapon_sg550, weapon_sg552, weapon_tmp, weapon_ump45, weapon_usp, weapon_xm1014.

Ovviamente questi trucchi non funzionano per il multiplayer.

Time Machine

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

Non c'è nulla di più bello e liberatorio: correre tra le nuvole leggeri come il vento e osservare dall'alto un mondo che non sembra appartenerci più. Nel 1979 il volo e la sua magia sbarcarono per la prima volta su un computer.

FLIGHT SIMULATOR: IL COMPUTER IMPARA A VOLARE

Era il 17 dicembre 1903 quando sulla spiaggia di Kitty Hawk, nella Carolina del Nord, un'esile libellula spiccò il suo primo, storico volo. Il Flyer dei fratelli Wright si alzò da terra di qualche metro e l'uomo, miracolosamente, cominciò a toccare il cielo con un dito. A cento anni di distanza l'aereo è entrato quotidianamente nella vita di milioni di persone e, a tutt'oggi, è l'invenzione moderna che ha maggiormente cambiato abitudini e costumi di interi popoli. Molti decenni dopo, un altro "primo volo" avrebbe aperto scenari nuovi e inconsueti anche nel mondo dell'informatica, creando uno dei filoni più longevi e fortunati del panorama videoludico di tutti i tempi: Microsoft Flight Simulator.

Il mitico Flyer dei fratelli Wright. La storia del volo a motore comincia da qui.

A metà degli anni Settanta, Bruce Artwick, originario di Norridge, Illinois, era uno studente della facoltà di Ingegneria Elettrica della University of Illinois, smanioso di garantirsi un futuro nel già promettente universo informatico. Negli anni universitari, oltre a conseguire il brevetto di volo, cominciò a frequentare nelle vesti di tecnico l'Aviation Research Lab, dove elaborò i suoi primi studi teorici sulla simulazione aerea. Artwick si laureò nel 1975 con una tesi dal titolo "A versatile computer-generated dynamic flight display", nella quale dimostrava la possibilità di generare dinamiche di volo realistiche attraverso l'utilizzo del diffuso processore 6800. Nessuno se ne rese conto immediatamente, ma tra le asettiche pagine di una seria e, immaginiamo, noiosa dissertazione accademica era nato, quasi per caso, il primo simulatore di volo elettronico della storia.

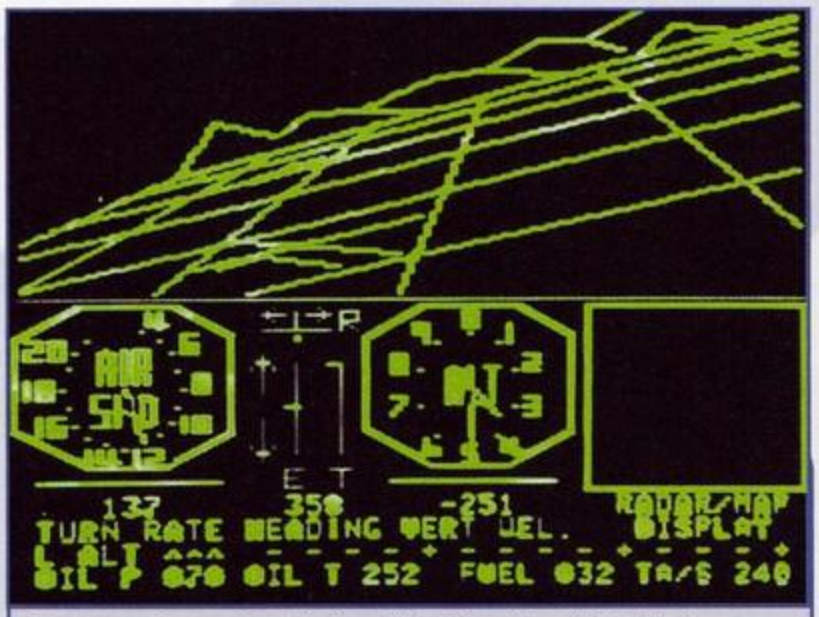
Dopo la laurea Artwick cominciò a lavorare per la Hughes Aircraft di Culver City, California, con la segreta speranza di poter un giorno mettere in pratica le teorie esposte in sede di tesi. L'occasione arrivò ben presto, dopo una fitta collaborazione con alcune riviste di elettronica. Il progetto aveva incuriosito molti lettori e la possibilità di mettere in vendita il proprio simulatore diede a Bruce lo slancio decisivo.

Nel 1977 il nostro fondò a Los Angeles la SubLOGIC, software house che avrebbe avuto come scopo principale la messa in opera del simulatore di volo, inizialmente destinato alla vendita per corrispondenza. Nei mesi successivi il lavoro si fece febbrile e Artwick, pressato da centinaia di possibili acquirenti desiderosi di mettere le mani sul simulatore, spostò parte della lavorazione a Champaign-Urbana coinvolgendo nel progetto il suo ex istruttore di volo Stu Moment in veste di consulente. Lo sviluppo cominciò su una serie di CPU piuttosto diffuse all'epoca, dal già citato 6800 all'8080, ma gli sforzi definitivi si concentrarono sull'emergente e versatile Apple II, basato sul 6502, e sull'economico computer domestico Tandy Radio Shack TRS-80, il primo calcolatore a integrare il processore, uno Zilog Z80, all'interno della tastiera.

Bruce Artwick in una vecchia foto. Fu lui il papà di Flight Simulator.

EIGHT MILES HIGH

Quello che per milioni di persone sarebbe rimasto un romantico sogno frustrato, pilotare seppur virtualmente un aereo, stava per tramutarsi in realtà, grazie a un agile programma pensato per girare su un sistema dai costi relativamente contenuti. Artwick riuscì a condensare in 13.000 byte, racchiusi in una modesta audiocassetta, un lavoro fisicamente rivoluzionario, capace di simulare con un buon grado di approssimazione le dinamiche di volo di un famoso aereo della Prima Guerra Mondiale, il Sopwith Camel. Al programma originario fu in seguito associata un'espansione, denominata British Ace, seminale progetto di simulazione di



Ecco come si presentava il primo Flight Simulator di Artwick. La fantasia era un obbligo per tutti i giocatori.

IN VOLO SULLA MELA

Realizzato da Steve Jobs e Steve Wozniak nel 1977, l'Apple II è uno dei computer più importanti della storia dell'informatica, nonché il più longevo. Rimasto in produzione fino al 1993, è stato realizzato in 500.000 esemplari complessivi. Il cuore della macchina era il processore MOS 6502, in grado di raggiungere la frequenza di 1 MHz e in seguito montato anche sul VIC-20 della Commodore e sui primi esemplari di C64. La memoria ammontava a 4KB espandibili fino a 64 KB. Le possibilità offerte dall'architettura aperta consentirono negli anni successivi l'installazione di numerose periferiche realizzate da produttori esterni, a tutto vantaggio della versatilità di una macchina per certi aspetti straordinaria e unica.

volo militare. Flight Simulator fu programmato nel corso del 1978 in due versioni distinte, per Apple II e TRS-80. Visivamente FS ricordava più un quadro cubista che non un rigoroso simulatore, a causa in primis della scarna grafica vettoriale utilizzata per modellare gli oggetti, quasi indistinguibili e lontani anni luce da ogni parvenza di realismo. Il tentativo di abbozzare una visione prospettica era intuibile e amplificato dalle immagini in scorrimento alla velocità massima di 6 frame al secondo, ma ai più lo schermo monocromo poteva ricordare vagamente solo qualche bizzarra figura geometrica animata. Come se non bastasse, non era presente alcun pannello strumenti (introdotto solo in un secondo momento), sostituito da una serie di indicatori numerici sul lato sinistro e ai piedi dello schermo. Insomma, l'approccio non era esattamente user friendly, soprattutto per chi all'epoca era avvezzo a ben più semplici giochi arcade. Ciononostante, qualche misteriosa alchimia nata a metà strada tra cervello e processore riuscì a compiere il miracolo. FS comparve sugli scaffali nel gennaio del 1979 e il suo successo fu travolgente, tanto da portare in pochi mesi il prodotto SubLOGIC in vetta alle classifiche di vendita dei titoli per Apple II (nel 1982 fu in assoluto il gioco più venduto per il computer della Mela). Evidentemente, il fascino del volo e un po' di fantasia riuscirono a compensare le indubbie limitatezze tecniche, in nome di un irresistibile tentativo di simulare su un monitor qualcosa di dannatamente reale. Ed era la prima volta...

Il Tandy Radio Shack TRS-80 fu, insieme all'Apple II, il primo sistema a supportare Flight Simulator.

LA GALLINA DALLE UOVA D'ORO

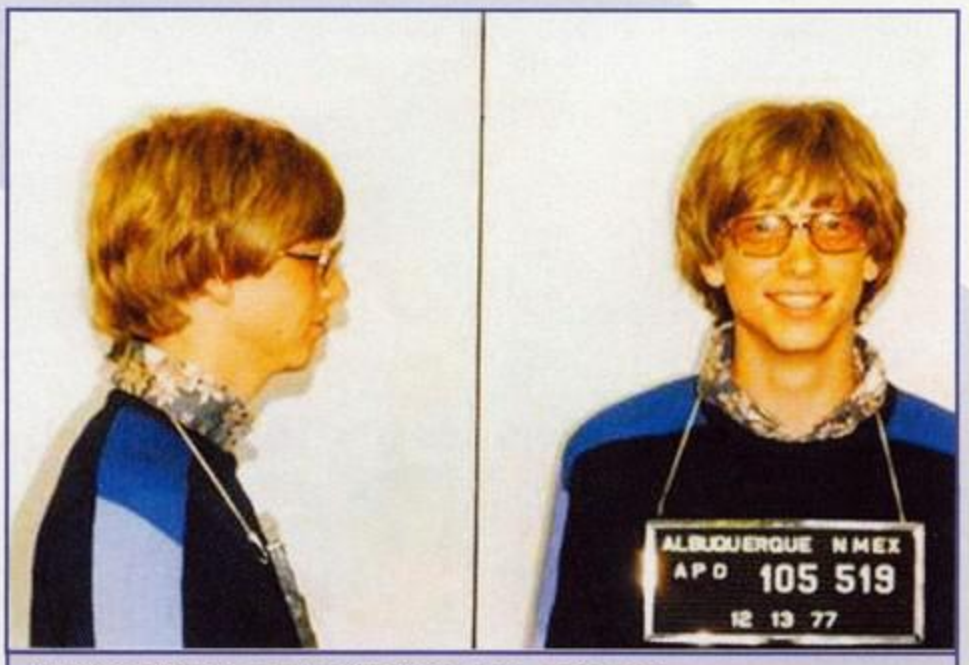
William H. Gates aveva fiuto per gli affari. Da pochi anni, insieme a Paul Allen, lo sveglio ragazzino occhialuto aveva dato vita a una piccola software house dalle parti di Albuqueque, nel deserto del New Mexico. Dopo aver compilato il BASIC per Altair 8800, Gates e la sua azienda, battezzata Microsoft, cominciarono a guardarsi attorno col cipiglio di chi vuole fare le cose in grande. I successi e i quattrini arrivarono a raffica e il magro e bruttino "imprenditore" nato a Seattle diventò un personaggio di spicco nel panorama informatico statunitense. Il boom di un programma semplice, remunerativo e per giunta ludico come Flight Simulator non poteva certo passare inosservato agli occhi di Bill, fermamente deciso a porre il proprio marchio su una potenziale miniera d'oro. La telefonata arrivò in un giorno imprecisato del 1982: Artwick accettò l'offerta di Microsoft di cedere FS come programma dimostrativo delle capacità di una nuova, strabiliante macchina, il Personal Computer IBM. Il titolo di Bruce, rinnovato con una grafica a quattro colori e forte di scenari reali con venti aeroporti statunitensi, divenne così il primo prodotto di intrattenimento per il sistema IBM, riconfermandosi formidabile best seller anche in questa sua nuova incarnazione.

Flight Simulator 2004, ovvero l'evoluzione della specie.

Il binomio Microsoft e Flight Simulator era ormai una realtà potente, una garanzia di qualità e rigore simulativo che per i decenni successivi avrebbe accompagnato senza interruzioni la vita di milioni di appassionati, raggiungendo cifre di vendita spaventose. Da quel 1982 sono state sfornate nove versioni del popolare simulatore di volo, ognuna delle quali ha di volta in volta rappresentato un decisivo passo avanti tecnologico e concettuale, determinante pietra di paragone per hardware e software contemporanei.

Lasciata la SubLOGIC nel 1988, Artwick fondò una nuova società, la BAO (Bruce Artwick Organization), sempre impegnata nello sviluppo di Flight Simulator per conto di Microsoft e in seguito assorbita dalla stessa casa di Redmond. Oggi Bruce, dopo aver lavorato a FS fino alla versione 6.0 del 1996, ha abbandonato il palcoscenico che conta, ma continua a sviluppare i suoi programmi preferiti e, di tanto in tanto, si mette ai comandi del suo Cessna per volare leggero sopra le nostre teste. Veramente...

Arriva Microsoft e Flight Simulator si colora. Notare il pannello strumenti ispirato a quello del Cessna Skyhawk.



Un giovane Bill Gates in una situazione un po'... particolare!

Mobile Zone

Tobia Bearzotti tobix@xenia.it

Siete pronti per partire con noi alla scoperta di una novità davvero interessante? Il suo nome è Zodiac, e dietro quelle sei lettere si nasconde un piccolo miracolo (portatile, s'intende!)...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

In una serata come molte altre, passata al solito pub, ecco che mi si avvicina una vecchia conoscenza. Uno di quegli amici "di una volta", persi di vista un po' per il poco tempo un po' per altri motivi di varia natura. Codesto individuo era caratterizzato (e lo è tuttora) da una grande passione per la tecnologia. Questa passione lo avvicinava, alla mia vista di fanciullo, alla mitica figura del Pastore, che avevo imparato a conoscere leggendo l'angolo dei Bovas.

Fatto sta che, con passo saltellante e allegro, si siede vicino al sottoscritto e, come ai

vecchi tempi, tira fuori il suo ultimo gingillo tecnologico appoggiandolo sul tavolo. Devo ammettere che mi ha spiazzato perché, da grande estimatore del mondo "mobile", non avevo la minima idea di cosa mi avesse messo davanti... Prendo in mano l'oggetto del desiderio, dalla forma simile a quella di un Game Boy Advance ma dalle dimensioni più generose, e lo accendo.

Toh! C'è scritto Zodiac! Ah, ecco cos'era! I miei occhi si illuminano cercando di ricordare i (pochi) comunicati stampa letti diversi mesi fa e la speranza di una sua commercializzazione nel nostro bel paese (mai avvenuta, purtroppo). In modo del tutto molesto e inopportuno, chiedo allo sfortunato socio di prestarmi la suddetta periferica per una prova approfondita, naturalmente da pubblicare su queste pagine.

Zodiac, prodotto dalla californiana Tapwave, è l'incrocio tra un palmare e una console per videogiochi. Per ora si può solo acquistare su internet, non è economico (da 299 a 399 Dollari) ma nemmeno particolarmente caro, se confrontato a console come N-Gage e soci. Dotato del sistema operativo PalmOS 5, è basato su specifiche tecniche assolutamente uniche e distanti anni luce da quelle degli altri palmari. Il processore è fornito da Motorola (nome in codice i.MX1 con architettura ARM) e viaggia a 200 MHz, mentre per la sezione video troviamo uno strabiliante (e unico nel mondo mobile) ATi Imageon W4200, con ben 8 MB di memoria dedicata. Il monitor ha una diagonale di 3,8 pollici con tecnologia Transflective (la migliore attualmente disponibile utilizzata per palmari di fascia alta) e può contare su una risoluzione di 480x320 pixel. Anche l'orecchio vuole la sua parte, e così la sezione audio è affidata a Yamaha (sia il chip sia gli altoparlanti). Ovviamente non poteva mancare la vibrazione...

Lo Zodiac viene venduto in due configurazioni, con memoria da 32 MB o 128 MB (di cui 12 occupati dal sistema operativo), ma sono disponibili due slot per espandere tramite MultiMediaCard, Secure Digital e SDIO. Infine, il supporto Bluetooth, per comunicare senza fili con altri palmari e periferiche di varia natura.

Il design ricorda molto più il mondo dei giochi che quello dei palmari "professionali". La croce direzionale e i tasti sono disposti in modo ergonomico, mentre la penna (per utilizzare le funzioni del palmare) è addirittura nascosta sul retro.

Il menù del sistema operativo è completamente diverso da quello classico di PalmOS. In questo caso ci sono una serie di icone a scorrimento 3D posizionate su un desktop molto più informale e colorato. Ho provato due giochi: StuntCar Extreme, incluso nella confezione, e Spy

Hunter, porting dell'omonimo gioco per console (GameCube e PS2) uscito anni fa. Entrambi completamente in 3D, lasciano a bocca aperta per la velocità della grafica e il dettaglio complessivamente buono. Spy Hunter, in particolare, utilizza un nuovo tool di programmazione 3D sviluppato da Fathammer chiamato X-Forge (per altro compatibile con diverse piattaforme mobili) che ha veramente una resa sorprendente (http://www.fathammer.com/). La grafica poligonale ricorda quella per PsOne, forse solo un po' più limitata nel numero di poligoni, ma ugualmente d'effetto su una console portatile.

Questo è stato il "primo contatto" con Zodiac. Spulciando sul sito internet (www.tapwave.com) scopriamo non solo che sono in uscita altri titoli molto interessanti come il porting di DooM 2 e Duke Nukem, ma anche che ha appena raggiunto gli scaffali Tony Hawk 4 (le immagini lasciano veramente senza parole). Inoltre stanno per essere pubblicati titoli della serie "retro games", presi in prestito dai vari Commodore 64, Atari e Sega Megadrive! Tra i tanti, citiamo Altered Beast, Golden Axe, Asteroid, Breakouts, Centipede, Summer and Winter Games, Impossibile Mission (mitico!) e Pitstop II. Ma perché Zodiac non è commercializzato in Europa? Forse potrebbe essere considerato un prodotto troppo di nicchia per un lancio in grande stile, ma dal sito internet sembra che molti sviluppatori si stiano dando da fare per questa innovativa piattaforma. Vedremo se, in futuro, riuscirà a ritagliarsi il suo spazio accanto al re GameBoy e all'ultra-pubblicizzato N-Gage.

BOMBERMAN

Piattaforma: Nokia N-Gage
Sviluppatore: Hudson Soft

75

Bomberman... un nome che riporta alla memoria furiose partite al Super Nintendo, con le mani impiastricciate di marmellata e l'occhio "pallato" per le troppe ore passate di fronte alla TV... Bomberman, uno dei titoli di maggior successo della Hudson Soft, convertito nell'arco di vent'anni su qualsiasi sistema di gioco (o quasi), ora approda anche su N-Gage. Lo schema di gioco è quello di sempre: dovremo raggiungere la fine del livello facendo saltare, grazie alle bombe opportunamente posizionate, pezzi di muratura e nemici. Due i rischi: essere investiti dalle esplosioni o finire tra le grinfie dei cattivi. In questa versione ci sono otto mondi da attraversare nella modalità a giocatore singolo, e cinque arene realizzate appositamente per la modalità multiplayer (uno contro uno tramite Bluetooth). Nella versione per N-Gage troviamo tutti i classici power up della serie originale, tra i quali non ci possiamo dimenticare delle bombe potenziate, con il timer, a detonazione controllata e via di questo passo.

La grafica è onesta e presenta un buon livello di dettaglio. Bene il multiplayer, ma ci ha lasciato perplessi la scelta di non supportare i quattro giocatori.
In ogni caso, ci troviamo di fronte a un titolo in grado di accalappiare proprio tutti, che non dura a lungo in single player ma che è in grado di divertire per settimane quando l'avversario è un nostro amico...

PITFALL THE LOST EXPEDITION: JUNGLE

Piattaforma: Symbian (Nokia serie 60)
Sviluppatore: Sumea

78

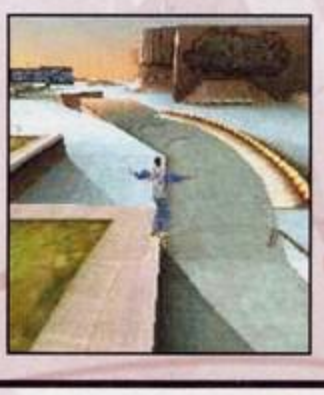
Il buon vecchio Harry Pitfall viene riesumato dai cassetti della Activision e affidato in toto a Sumea, nuova casa di sviluppo per piattaforme "mobile" (Java e Symbian). Pitfall The Lost Expedition non è un singolo titolo, ma una serie che dovrebbe contare almeno tre capitoli di cui il primo è, appunto, Jungle. Lo schema di gioco non si discosta dal classico platform salta-spara-evita i nemici, anche se alcune presenze "storiche", come le liane per superare i fossati o i coccodrilli affamati, fanno venire gli occhi lucidi... Ottima la grafica e il dettaglio del background. Anche le animazioni non sono male ma il design del personaggio ci ricorda ben poco l'originale...come mai? Forse i pixel del Commodore 64 sono impossibili da rendere nella grafica moderna, e allora ci accontentiamo! Ottima realizzazione tecnica, buona longevità (16 livelli) e un gran tuffo al cuore. Solo un appunto: era meglio lasciare la mitica musichetta del "nonno" Pitfall 2, invariata, piuttosto che usarne una anonima nuova. Molto valido in ogni caso.

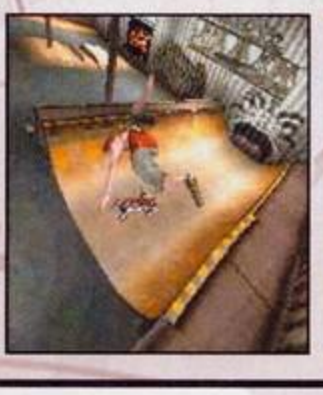
TONY HAWK'S PRO SKATER

Piattaforma: Nokia N-Gage
Sviluppatore: Activision

85

Tony Hawk non poteva certo mancare l'appuntamento con N-Gage e, come al solito, quando lo skater più famoso scende in campo, lo fa in grande stile. Quello che più colpisce è la realizzazione tecnica e la grande immediatezza, rimasta praticamente immutata rispetto ai titoli precedenti. La grafica in 3D mostra modelli poligonali convincenti e una buona varietà di texture, ma sono le animazioni a lasciare piacevolmente impressionati. Sono presenti tutte le evoluzioni più famose, e i controlli dell'N-Gage risultano ben configurati. Non manca il gioco in multiplayer per due avversari, mentre la modalità a giocatore singolo ci dà la possibilità di scegliere il nostro alter ego tra dieci skater professionisti. Cinque le modalità di gioco, senza dimenticare la presenza di una colonna sonora "importante" con brani realizzati da band di un certo spessore. Tony Hawk è uno dei titoli che tutti i possessori di N-Gage dovrebbero avere. Divertente e immediato, TH è un vero punto di riferimento per quanto riguarda la giocabilità.





Davvero volante questo angolo di

Bovabyte

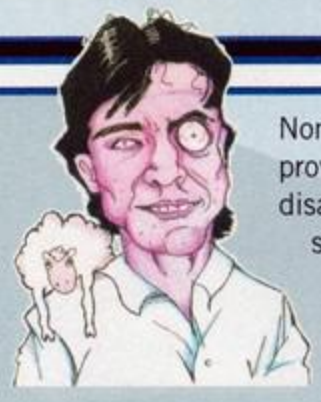
che è dedicato interamente al wireless

Noi Bovas: **bovabyte@bovabyte.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Anche tu sei uno scienziato? Vieni a esporre le tue teorie sul forum BovaByte+Q.I.Zero

PASTOR"S SCROCCO HARRD STUFF



Non va beeeneeee! Il mio provider mi ha appena disabilitato l'acceeessooo solo perché sono 6 mesi che non pago il serviziiiooo! Non è giusto, proprio mentre stavo scaricando una nuova deeemooo grafica che sfrutta al massimo la potenza paralleeelaaaa delle schede ATI con cui ho equipaggiato il mio nuovo cluster grafiiicooo... E ora come faccio? (Forse potresti provare a pagare gli arretrati, così ti riabilitano! NdBovas) (no, non va beeeneeee, ci vuole troppo teempooo, e poi cooostaaa! NdPastore). Quello di cui avrei bisooognooo è un dispositivo che mi permetta di utilizzaaareee le risorse di rete non completamente utilizzaaatee, in modo da sfruttare il picco massimo di banda in modo trasparente e non rilevabiiileeee (in parole povere il Pastore sta cercando un modo per scroccare una connessione senza fili nei paraggi del suo centro di calcolo, sfruttandola fino al picco massimo di banda, NdD). In effetti già dispongo di varie schede di reeeteee wireless, ma dal bunker che utilizzo come centro di calcolo non è facile raggiungere l'esteeernooo, in più non ho idea di chi disponga di una rete wireless. E poi vorrei qualcosa di più professionaaaleee e potente di una semplice wi-fi card. A questo punto è inutile che vi dica che ho alzato il telefono e ho contattato la ditta Airons di Vigevaaanooo, che nel giro di qualche ora aveva già realizzato due nuovi prodotti sperimentaaaaliii in grado di soddisfare il mio fabbisooognooo. Analizziamoli con ordine:

RILEVATORE DI ATTIVITÀ WI-FI TASCABILE

Utilizzando questo versatilissimo prodotto non sarà più necessario andare in giro con un notebook acceso per rilevare chi dei vostri vicini di casa dispone di un accesso wireless, oltremodo agendo in siffatta maniera il vicinato potrebbe diventare sospettoso! Con il rivelatore di attività wi-fi tascabile (TM) tutto questo sarà un lontano ricordo! Stiamo parlando di un rilevatore ultra sensibile munito di antenna direzionale interna, in grado di individuare punti di accesso fino alla distanza di 1 km. Per utilizzarlo è sufficiente accenderlo, spostarsi per il quartiere e una volta individuato un segnale wi-fi puntarlo con più precisione per scoprire in modo inconfutabile la provenienza esatta del segnale... E una volta che avete trovato quello che cercate... Potete sfruttarlo con il prodotto successivo, la Airons Power Antenna (TM). Le sue caratteristiche tecniche prevedono: led rossi e verdi indicano la potenza del segnale e lo stato delle batterie; alimentato da due batterie AAA non incluse; all'esterno la portata massima è di circa 1 km; l'antenna direzionale indica con esattezza la direzione del segnale rilevato.

TECNICAAA 10
SCATOLAAA 10
ESTETICAAA 10
PERFORMANSSS 10

10

Produttore:
Ditta Airons di Vigevano
Prezzo: € 1000

AIRONS POWER ANTENNA

È il passo successivo all'aver individuato l'imprudente vicino di casa che sta per essere ripulito di tutta la sua disponibilità di banda... Infatti anche se si è individuato un buon segnale wi-fi, non è detto che si riesca ad utilizzarlo senza problemi all'interno della propria abitazione, il segnale potrebbe infatti essere troppo debole o addirittura inesistente. In queste situazioni torna utile la Airons Power Antenna che, una volta collegata ad una scheda di rete o meglio al vostro access point e indirizzata verso la vostra vittima, è in grado di raggiungere reti wi-fi distanti svariati chilometri amplificando notevolmente la trasmissione e la ricezione. E se il vostro centro di calcolo è in un bunker sotterraneo, niente paura: con i cavi inclusi è possibile posizionare la Airons Power Antenna all'esterno! Le caratteristiche tecniche prevedono: realizzato interamente con leghe ferriche di altissima qualità; amplifica il segnale in modo da raggiungere reti wi-fi distanti alcuni chilometri; compatibile con tutti gli access point e le schede di rete a cui è possibile aggiungere un'antenna esterna; trepiede portatile per puntamento di precisione incluso nella confezione

TECNICAAA 10
SCATOLAAA 10
ESTETICAAA 10
PERFORMANSSS 10

10

Produttore:
Ditta Airons di Vigevano
Prezzo: € 2000

L'ANGOLO DELL'INVENTORE

A CURA DI ANGELICO MEDAGLIA

E così, cari i miei lettori, anche stavolta ho rischiato di rivoluzionare per sempre il vostro modo di vivere, ma, come da prassi, l'unica azienda disposta in qualche maniera a mettere in piedi una produzione in vasta scala della mia ultima invenzione, purtroppo, ha dovuto desistere a causa delle pressioni delle compagnie telefoniche, delle aziende che producono cavi, e delle vetrerie di Murano, che senza le loro famosissime Fibre Ottiche probabilmente sarebbero andate tutte in fallimento. Avevo perfino trovato un cliente, un tipo di Vigevano o giù di lì, che a quanto pare era dispostissimo a comprare tutto ciò che faceva parte della mia tecnologia... vabbè, amen. Almeno lasciatemi parlare della mia favolosissima invenzione, la rete PEWI, "pigeon enabled wireless internet", che avrebbe sfruttato l'ormai famoso protocollo TCP/IP (Transmission by Carrier Piegon/Internet Protocol) per trasmettere i dati. In pratica, una vera e propria infrastruttura di rete basata unicamente su piccioni viaggiatori.

I piccioni possono trasformarsi da animali inutili per eccellenza, nonché malvisti decoratori di monumenti, in ottimi strumenti di supporto per la Grande Rete.

I PRO DI UNA SIMILE SCELTA

Usare i piccioni sarebbe stata una scelta ideale, per diversi motivi. Per cominciare, un sistema di RNA (riproduzione naturale automatica) avrebbe consentito, in tempi relativamente brevi, di espandere la rete facilmente. Basta dare da mangiare ai piccioni, lasciargli un po' di privacy, e questi si sarebbero riprodotti da soli, evitando i costi di acquisto di nuovi esemplari quando necessari. Anche la sostituzione degli esemplari vecchi e obsoleti è del tutto automatica: quando un piccione diventa troppo vecchio, muore. E può essere rimpiazzato da un modello più giovane e sgargiante. Veicolare i dati di Internet via piccione viaggiatore, inoltre, garantisce l'arrivo dei pacchetti in qualsiasi condizione meteorologica, consente di superare le barriere naturali, libera la trasmissione dei dati dalla schiavitù dei cavi e, come se non bastasse, funziona anche in caso di black out.

L'industrializzazione, l'information-era, nonché l'e-commerce avrebbero potuto guadagnare un boost prestazionale notevole, se solo avessimo fatto ricorso ai piccioni!

I CONTRO DELLA STESSA SIMILE SCELTA

Certo, ci sono anche delle controindicazioni. I piccioni a volte si perdono, generando degli antipatici ritardi nella trasmissione dei pacchetti. A volte non arrivano del tutto, obbligando il ricevente a mandare una nuova richiesta di invio, che triplicherà i tempi del trasferimento. I piccioni mangiano, per cui vanno alimentati costantemente e, come se non bastasse, sono l'unico sistema di trasmissione dei dati che può lasciare qualche ricordino antipatico fra i capelli degli utenti. Ma questo soltanto quando sono in volo. Per viaggi su particolari itinerari rischiano anche di beccarsi qualche strana malattia e trasmetterla all'utente, ma questo è il prezzo che si deve pagare se si vuole tutta l'informazione, e subito!

COME FUNZIONA

Una rete PEWI funziona così. Un centro di raccolta dati riceve un tot di GB da trasferire in un'altra zona, a centinaia di chilometri di distanza. Questi dati vengono compressi in archivi RAR multivolume da 512 MB ciascuno e, ciascun troncone, viene a sua volta memorizzato su almeno due memory card da 512 MB. Ogni memory card viene attaccata alla zampa di un piccione viaggiatore, che viene liberato verso la sua destinazione. La copia su due memory card a qualcuno potrà sembrare un inutile spreco di banda, oltre che doppio un invio assolutamente inutile e ridondante. Fatto sta, però, che due piccioni hanno più probabilità di giungere a destinazione di uno solo. Quando tutte le memory card hanno raggiunto il loro destinatario, un operatore ripristinerà i dati e li re-immetterà nella rete secondo i canoni tradizionali.

FUNZIONA, ED È MEGLIO DELL'ADSL

La mia tecnologia funziona perfettamente. Alcuni ricercatori israeliani hanno liberato tre piccioni, legando loro tre memory card da 1,3 GB ciascuna, e hanno così trasferito ben 4 GB di dati in quattro ore, come possiamo leggere in questa pagina web: http://www.notes.co.il/benbasat/5240.asp. Questo significa che l'intera durata della trasmissione ha impiegato solo 1 ora al gigabyte, per un totale di ben 2,27 Mbps (contro i miseri 0,7 Mbps di una comune linea ADSL): se avessero cercato di inviare la stessa quantità di dati con l'ADSL, considerando che in upload di solito la banda è limitata a 128 o 256 Kbps, ci avrebbero messo più di 96 ore. Piccione batte ADSL uno a zero...

I piccioni, però, hanno anche dei nemici. E possono incappare in pericoli tremendi!!!

Music Machine

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nel Music Machine on line: Mao's box, Vlad's kingdom, Tgm in discoteca, concerti, recensioni ecc..

L'INTERVISTA

PACIFICO

Pacifico, di nome e di fatto. È un assolato pomeriggio di marzo quando mi presento, con il mio ritardo tipico di dieci minuti, all'appuntamento preso per rivolgere qualche domanda a Gino De Crescenzo, in arte Pacifico. Giusto il tempo di tirare fuori il fido P800 (che ormai ha sostituito anche il vecchio registratore a carbonella – diavolo d'un cellulare!) e caricare il programma degli appunti vocali, che siamo subito entrati nel vivo dell'intervista.

TGM: Sono passati quasi tre anni dal tuo album precedente. Cos'è cambiato in tutto questo tempo? Possiamo interpretare "Musica Leggera" come la destinazione di un cammino importante?

P.: Ho finito di registrare "Musica Leggera" poco prima del Festival di Sanremo, e onestamente non mi ero mai posto questo genere di domande. Ora che mi ci fai pensare, però, credo che questo disco sia più simile a un terzo o un quarto lavoro, mentre invece è il secondo disco uscito un po' in ritardo. In ogni caso non mi sembra una svolta radicale, anzi, è molto più introspettivo del precedente, molto più vicino a me e anche più profondo nelle tematiche: anni fa ho descritto anche storie di vita quotidiana, vissuta da altre persone, mentre qui ci sono io e basta. In ogni caso, mi sembra una continuazione del discorso iniziato col primo disco.

TGM: Non temi che la gente possa fare fatica a comprendere un disco così personale?

P.: Avendo lavorato con Celentano ho dovuto fare molta attenzione, soprattutto al linguaggio. Siccome l'idea era quella di proporre canzoni alla portata di tutti, mi è stato chiesto di essere il più possibile esplicito. Ecco, questa è una cosa che mi piacerebbe molto fare: in futuro, provare a usare un linguaggio molto più crudo e diretto. Ma è una cosa che ti dico ora, poi chissà, magari fra sei mesi cambio completamente idea e faccio qualcosa di totalmente diverso.

TGM: Quindi intendi proseguire su queste linee melodiche. Ascoltando il disco non sono riuscito a individuare la classica "hit" da spedire in radio. La domanda quindi è: a chi ti rivolgi, esattamente, con "Musica Leggera"?

P.: Hai toccato un aspetto sicuramente importante, e a questa domanda francamente non saprei cosa risponderti, visto che non mi sono affatto posto il problema. A me piacciono molto quegli artisti, che io considero un po' come se fossero compagni di scuola, che si avventurano per primi in ambiti nei quali io non mi sento pronto ad entrare in scena. Ma mi piace soprattutto quando lo fanno a prescindere dal pubblico, pur nel suo pieno rispetto, raccontando le loro storie di felicità e di dolore. Credo che sia una questione di sincerità artistica: uno dovrebbe scrivere quando sente la pulsione, la spinta interiore per farlo. Poi, se le storie d'amore, di gioia e di dolore trovano convergenza nel pubblico, ancora meglio, si realizza un risultato a dir poco sublime: l'ascoltatore rivive nella canzone le sue esperienze e "fa proprio" il brano. Credo quindi che andrò avanti così, in tutta onestà, scrivendo pezzi che rispecchiano il mio stato d'animo... poi chissà cosa potrebbe succedere: tra due anni potrei avere un figlio, e questo certamente contribuirebbe a suggerirmi le parole. Oppure potrei occuparmi del sociale, anche se fino ad oggi non ho mai trattato l'argomento. La maturità, però, potrebbe anche spingermi in questa direzione. In ogni caso, da me il mio pubblico avrà sempre dei dischi sinceri, dove individuare la hit da mandare in radio non sarà mai una priorità.

TGM: Quindi la musica resta introspezione. Il disco nasce dal cuore e poi chissà mai a chi andrà in pasto...

P.: Sì, prendi per esempio Sanremo. Quando devi confrontarti con un pubblico del genere non puoi sapere esattamente cosa fare: per metà degli spettatori sei un mago, per l'altra metà magari fai schifo. E allora come fai a scegliere l'approccio migliore? È una questione che ha fatto deragliare diversi artisti. Il fatto di aver scelto semplicemente un pezzo del mio disco, che avevo già preparato quasi un anno e mezzo fa, mi ha molto facilitato le cose. Un tempo c'erano delle grandi tematiche sociali su cui si poteva cantare: la protesta, la liberazione sessuale... Bob Dylan negli anni '60 riusciva a radunare in piazza milioni di persone....Oggi quel pubblico non lo puoi raggiungere più, perché ognuno ha il suo modo diverso di vedere le cose, per cui il punto di partenza giusto deve sempre essere "se stesso". Non metto in dubbio che in giro ci siano dei grandi comunicatori, capaci di sedersi a tavolino e di scrivere canzoni tagliate su misura per la gente, ma la mia ricetta è un'altra, e sarà sempre quella che seguirò.

TGM: Parlaci un po' della tua prima esperienza sanremese...

P.: Mi tocca riordinare un po' le idee, perché è appena terminata... Non si può dire gran che di originale su Sanremo, perché tutto quello che normalmente si sente dire sul Festival è vero: è un po' come essere la pallina di un flipper, o all'interno di un frullatore. È un po' come se fosse capodanno, se fosse festa in ogni singolo momento della manifestazione. Quando hai venti o trent'anni le feste ti piacciono. Ma quando arrivi al festival a quarant'anni (li ho compiuti proprio lì), e senti il peso della consapevolezza sulle spalle, riesci a dare la giusta importanza ad ogni cosa. Per cui, alla fine, mi è rimasto un ottimo ricordo del Festival, e lo giudico un'esperienza assolutamente positiva, che mi ha dato la possibilità di provare anche delle emozioni nuove. Come la popolarità, per esempio. Adesso capita che mi riconoscano per strada, che la gente ti trasmetta il suo entusiasmo. Bello.

TGM: Proprio ieri hanno approvato il decreto Urbani, che impedisce lo scambio di film sulla rete. Stranamente, però, la musica è stata lasciata in disparte, suscitando le ire delle case discografiche. Tu, nei confronti di chi scambia le tue canzoni, in che posizione ti metti?

P.: Sicuramente, le regole del gioco sono cambiate. Chiaramente, mi schiero dalla parte di chi difende il diritto d'au-

tore, ma quando leggo di quelle grandi campagne contro la pirateria, soprattutto quella musicale, sono sempre un po' scettico. È sicuramente un periodo di cambiamento e di transizione, e il mercato presenta delle contraddizioni a dir poco palesi. I CD costano cari, è vero, ma se prendiamo in considerazione tutto il lavoro che c'è dietro, venti euro possono essere facilmente giustificati. Prendiamo "Musica Leggera", per esempio. Ci ho lavorato sopra per due anni, e ho dovuto scrivere sessanta canzoni per vederne pubblicate quattordici, nelle ultime settimane, poi, ci ho praticamente lavorato ininterrottamente, giorno e notte. D'altro canto, mi rendo conto che il discorso non può essere così semplice. Se un giorno leggo l'intervista al direttore artistico di una multinazionale, dove punta il dito contro i pirati, i giovani, internet e via dicendo, e poi lo stesso giorno vado al cinema, e trovo reclamizzata una promozione sul nuovo masterizzatore 128x prodotto dalla stessa multinazionale, allora mi rendo conto che il mercato presenta delle esigenze contraddittorie, che fanno letteralmente a pugni fra di loro. Tornando alla tua domanda iniziale, credo che la giusta mediazione sia costituita dai sistemi di vendita on line della musica. Ci sarà ancora chi andrà al negozio di dischi, ma la maggior parte di loro farà come dal pizzicagnolo, prenderà le canzoni che gli interessano pagandole 99 centesimi di euro l'una, e uscirà dal negozio col suo bel CD masterizzato, ma assolutamente legale. Mi auguro solo che le società che venderanno musica on line non si limiteranno a fare una guerra fra di loro atta ad accaparrarsi tutto il mercato, perché sarebbe triste.

TGM: Ti piacciono i videogiochi?

P.: Tantissimo. A dire il vero un po' li temo, perché so che se iniziassi a giocare attivamente, finirei con l'appassionarmici troppo. Proprio a Sanremo, fra l'altro, mi è capitato di sfidare Dj Francesco a Pro Evolution Soccer 3 sulla PlayStation 2, stupendomi di quanto fosse bello giocare su quella console: io ero fermo alla prima PlayStation, che ho a casa mia, dove il mio genere di giochi preferito sono gli sportivi e i giochi d'avventura. Mi hanno appassionato molto Lara Croft e Metal Gear Solid. Al contrario gli sparatutto e i giochi di guida non mi piacciono gran che. Ho provato anche a prendere le patenti di Gran Turismo ma, a ben vedere, dopo pochi giorni ho incominciato ad annoiarmi.

L'intervista è poi proseguita su canali molto più informali, scambiando quattro chiacchiere su Sanremo, tecnologie, Internet, videogiochi e affini. Ma siccome lo spazio è tiranno (e io lo sono ancora di più), ne approfitto per ringraziare e salutare Pacifico, che, in questa intervista, ha dimostrato una gentilezza, una semplicità e una bontà d'animo davvero d'altri tempi.

p.bes

LE RECENSIONI

ANASTACIA – ANASTACIA (Sony Music)

Era il 2000 quando una bionda e strepitosa signorina conquistava tutti con la sua eccezionale voce e un album di debutto strepitoso, "Not That Kind", che ci ha fatto ballare, cantare e sognare con i numerosi singoli che ne furono tratti. Ricordo di aver recensito il CD con toni entusiastici e ancora oggi sono assolutamente certa dell'immenso valore di quel lavoro, che ancora ascolto e riascolto con lo stesso coinvolgimento di allora. "Freak Of Nature" nel 2002 consacrò Anastacia ma non raccolse gli stessi consensi, forse perché, a parte le considerazioni di tipo strettamente musicale, passati i primi entusiasmi e lo stupore per la scoperta di un tale talento, la nostra divenne a tutti gli effetti una "normale" diva della musica internazionale. Nel 2003, lo sanno tutti, Anastacia annunciò di avere un tumore al seno e dedicò quindi tutte le sue energie (e sembra ne abbia davvero da vendere!) alla lotta contro la malattia e, appena in grado di farlo, al volontariato e alla raccolta di fondi in sostegno della ricerca e delle donne colpite da questa disgrazia. Nel ritagli di tempo la vulcanica biondina ha poi messo in musica la sua grinta e la sua determinazione realizzando quindi un CD forse ancor più bello di "Not That Kind". Non lasciandosi mai cogliere dallo sconforto o cedere alla tentazione di far leva su sentimenti pietistici cadendo nel patetico o nello scontato, ma concedendosi solo qualche momento di delicata introspezione come in "Heavy On My Heart", "Maybe Today" e "Where Do I Belong", Anastacia ha dato vita a 12 brani in cui trionfano rock e soul, e naturalmente la sua inimitabile e unica vocalità. "Seasons Change" apre l'LP trascinandoci verso l'hit del momento, quella "Left Outside Alone" che ci tormenta da ogni video in quanto colonna sonora di una nota pubblicità. Ma, come spesso accade, il singolo proposto non rappresenta quanto di meglio possiamo trovare all'interno di questa esplosione di energia che è l'album: ecco quindi irrompere la splendida "Time" (la mia preferita), insieme alle altrettanto scatenate "I Do" (cantata in coppia con Sonny dei P.O.D.: fantastica!), "Sick And Tired", "Pretty Little Dum Dum" e all'ironica e attualissima "Sexy Single". Insomma, una volta appurato che il cancro non ha minimamente intaccato il carattere, la creatività, la capacità interpretativa e, perché no, il fascino di Anastacia, sempre bellissima, non possiamo che essere sinceramente felici che questa specialissima donna e artista sia ancora tra di noi con il suo ottimismo a condividere con noi le sue emozioni trasposte in musica: bentornata!!!!!!

www.anastaciafanclub.com / www.bcrfcure.org

Roberta Zampieri

GEORGE MICHAEL – PATIENCE (Sony Music)

...E di pazienza ne hanno avuta molta gli estimatori di Georgios Kyriacos Panayiotou, al secolo George Michael, ad aspettare il nuovo lavoro del loro beniamino! Ed eccoli quindi tutti accontentati, la sottoscritta in primis, dopo 5 anni da "Ladies and Gentleman" (un greatest hits), ben 8 dall'ultimo lavoro di inediti, "Older", e un paio di recenti singoli, ad ingannare l'attesa, non proprio ai massimi livelli rispetto a quanto invece ci ha da sempre abituato l'affascinante artista di origini greche. "Shoot The Dog", a parte le polemiche suscitate da testo e video, in aperto contrasto con la politica estera di Blair, non fu infatti un capolavoro mentre "Freeek", decisamente più orecchiabile, dava comunque l'impressione che il nostro buon George stesse vivendo una sorta di crisi creativa. La smentita, per fortuna, in questo lavoro, 14 pezzi (se consideriamo anche l'intro "Patience" e l'ountro "Patience pt II", un po' troppo melense e di cui quindi facevamo volentieri a meno) che alternano momenti di grande atmosfera ad altri da vera e propria dancefloor. Oltre ai suddetti "Shoot the Dog" e "Freeek!", riproposti in nuova veste sonora, spicca naturalmente "Amazing", il singolo che ha rincuorato i preoccupati fan di George e lo ha ricondotto in vetta alle chart internazionali, ma anche "Flawless (Go to the City)", davvero strepitosa fin dalle prime note, "Precious Box", trascinante oltre ogni limite, e poi le ben note ballatone "alla George Michael" (e la mente torna inevitabilmente a "Careless Whispers", un vero e, ahimè, ineguagliabile capolavoro...!) come "My Mother Had a Brother", "American Angel" e altri lentacci ultrasentimentali nati sull'onda delle emozioni profonde che questo quarantenne sexy ma dal cuore tenero ha vissuto in seguito alle tristi vicende che hanno segnato la sua esistenza nell'ultimo decennio (la morte del suo adorato compagno, mai dimenticato, e il suicidio dell'altrettanto amatissimo zio). Un CD che potremo definire un po' come un giro sulle montagne russe, caratterizzato da picchi di grande energia ed euforia, discese improvvise e momenti di quieta tranquillità. Enjoy it!!! www.georgemichael.com

Roberta Zampieri

Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

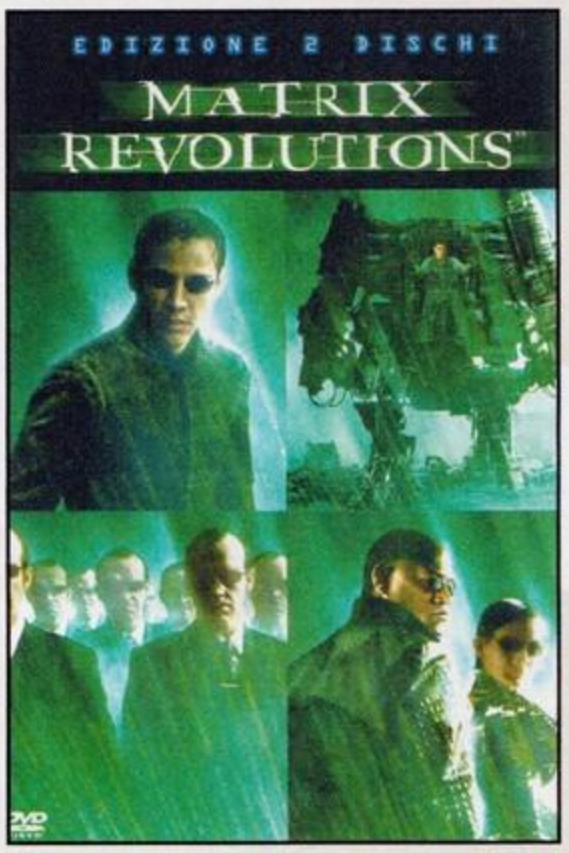
Hai visto un capolavoro? Vieni a discuterne nella sezione Movie Machine del Forum di TGM Online!

Modesta osservazione: ormai i DVD tratti da film recenti, prodotti da grandi major, sono tutti praticamente perfetti. Le eventuali minime imperfezioni, che certe riviste specializzate si accaniscono a trovare e denunciare, sono praticamente invisibili a uno spettatore normale, anche dotato di un buon impianto audio-video (e non sono la totalità), attento a seguire il film e non a cercarne i difetti. La differenza, invece, va ricercata soprattutto nella qualità e quantità di extra. Per questo motivo, i "giudizi tecnici" sono sostanzialmente monotoni e ripetitivi, perché lo standard medio (parliamo sempre di pellicole nuove) è ormai elevatissimo. Certo, il notevole costo del prodotto può indurre certuni all'ostilità...

MOVIE MACHINE

MARIX REVOLUTIONS

Anche questa trilogia si è conclusa, lasciando aperte molte discussioni, dubbi e curiosità. Non sapremo mai se questo fosse nelle intenzioni dei Wachowsky o se sia merito soprattutto degli appassionati della serie: in futuro, comunque, avremo modo di appurare se davvero la figura di Sati, la bimba indiana, rappresenti un ponte verso un futuro sequel. Neo è arrivato al cuore di Matrix e ha ottenuto una tregua nella lotta contro l'umanità superstite, ma ha pagato il prezzo più alto. Ne valeva la pena? Per lui e per tutti i suoi compagni sembra di sì. Comunque, la spettacolarità degli scontri, dei combattimenti e le innovazioni tecnologiche della computer grafica possono bastare a sovrastare ogni altro discorso. Ottimo come sempre il



DVD: l'immagine è pulita, nitida e ben definita, nonostante le molte scene buie e piovose, nel rispetto della bella fotografia originale, dalla particolare tonalità verdastra. Audio potente, coinvolgente e ottimamente distribuito. Extra come sempre numerosi e interessanti: durano più di un'ora e mezza i vari filmati sugli effetti speciali, sull'intera saga, sulle macchine, sulla realizzazione dei cloni di Smith, sul videogame. "Mente e materia" mostra il lavoro di attori e stunt, "Evoluzione 3D" visualizza invece i concept art, gli storyboard, le previsualizzazioni e la realizzazione di Revolutions. Ottimi anche i menù animati.

SCHEDA

Regia: The Wachowsky Brothers
Cast: Keanu Reeves, Carrie Ann Moss, Laurence Fishburne, Hugo Weaving
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: nel film: italiano, inglese; italiano non udenti; negli extra: inglese, italiano, russo, arabo, ebraico
Schermo: 2.40:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 2
Extra: disco 1: trailer e web link, con contenuti per DVD-ROM. Disco 2: alle origini di M.R.; la rivoluzione della computer grafica; scontro finale (tre opzioni in multiangolo); operatore (neo-realismo, modellini, i cloni di Smith, mente e materia)

€ 29,99

C'ERA UNA VOLTA IN MESSICO (ONCE UPON A TIME IN MEXICO)

Dopo tante lotte per difendere il suo amore, il mitico El Mariachi era scomparso. Tutto era stato invano, perché la malvagità del mondo alla fine aveva trionfato. Disperato, si era ritirato a vita solitaria, ma un ambiguo agente della CIA lo cerca per reclutarlo nella lotta al potentissimo e spietato boss della droga locale. Per El Mariachi è l'occasione tanto attesa per vendicarsi ancora una volta. Aiutato anche dagli umili concittadini, che lo amano e rispettano, arruola due nuovi aiutanti, per sventare un colpo di stato organizzato dal narcotrafficante. Intanto, il subdolo agente della CIA tesse le sue complicate trame... Terza puntata della saga, C'era una volta in Messico è un dichiarato omaggio a Sergio Leone e al western all'italiana. Realizzato interamente da Rodriguez (sue sono regia, sceneggiatura, musiche, fotografia, montaggio, scenografia, produzione, effetti visivi), ripresenta alcuni attori dei due precedenti film (El Mariachi e Desperado): tra di essi Banderas, Hayek, Danny Trejo e Cheech Martin, i quali vengono affiancati da un sublime (come sempre) Johnny Depp. Partecipano alla zuffa anche Willem Dafoe, Eva Mendes e Mickey Rourke. Strepitose le scene d'azione, immagine pulita e nitida, con la prevalenza di tinte molto calde e sature. Audio ottimo, per potenza e dettaglio, molto coinvolgente; extra sempre interessanti, sulla lavorazione e gli effetti speciali, con le consuete istruzioni di Rodriguez su come realizzare buoni film con budget modesti. I contenuti per PC sono dei giochi.

SCHEDA

Regia: Robert Rodriguez
Cast: Antonio Banderas, Johnny Depp, Salma Hayek, Willem Dafoe
Distribuzione: Columbia
Lingue: italiano, inglese, spagnolo
Sottotitoli: it, ing, bulg, ceco, croato, dan, ebr, fin, gr, hindi, isl, norv, ola, pol, rom, russo, slov, sp, sved, turco
Schermo: 2.40:1
Audio: DD 5.1 Dischi: 1
Extra: commento del regista; speciali: intervista con Rodriguez; dentro i Troublemaker Studios; 10 minuti di scuola di cucina; una serata con Rodriguez; il viaggio di un anti-eroe; il buono, il brutto e il cattivo, dentro KNB EFX; contenuti per DVD-ROM

€ 23,20

SIX FEET UNDER

SCHEDA

Stagione 1
Regia: varie
Cast: Peter Krause, Michael C. Hall, Frances Conroy, Rachel Griffits, Richard Jenkins
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese, tedesco
Sottotitoli: it, ing, sp, ted, gr, ebr, ung, port, turco, ing, ita e ted non udenti
Schermo: 1.33:1
Audio: DD 5.1 Dischi: 5
Extra: commento di Alan Ball sugli episodi 1 e 13; scena eliminata; Sotto la sigla, speciale sui titoli di testa; dietro le quinte; due brani musicali (tema di Newman e il remix di Kid Loco)
€ 69,90

Alan Ball è uno che di famiglie se ne intende: sua, infatti, è la sceneggiatura di American Beauty. Qui ci racconta la storia dei Fischer, che da anni conducono con successo un'impresa di pompe funebri. La famiglia viene però sconvolta proprio da quell'evento su cui ha fondato la propria esistenza: una morte. Il padre, Nathaniel, rimane infatti ucciso in un incidente. La moglie e i tre figli si ritrovano forzatamente uniti, per mandare avanti l'impresa, per non rimanere schiacciati dalla concorrenza, per affrontare e risolvere tutti i problemi legati al loro macabro ma necessario mestiere, senza mai perdere di vista le proprie aggrovigliate vite sentimentali. Una famiglia all'apparenza normale, ma con molti scheletri nell'armadio, oltre a cadaveri in cantina e qualche fantasma con cui dialogare, raccontata con humor, leggerezza e sentimento. La programmazione in Italia è stata a lungo rimandata, chissà perché...
Splendidi titoli di testa, ai quali è dedicato uno degli speciali: mani che si lasciano, alberi sulla collina, cadaveri e dettagli da laboratorio, cornacchie e fiori che appassiscono, foto di famiglia, bare e lapidi, con l'indovinato tema musicale di Thomas Newman.
Suggestiva anche la colonna sonora originale di Richard Marvin e le musiche d'accompagnamento. Bellissimi anche i menù animati. Immagine pulita e nitida, con i bei colori delicati della fotografia originale, audio dettagliato e ben distribuito. Extra discreti. Elegante cofanetto "funerario".

IL GENIO DELLA TRUFFA (MATCHSTICK MAN)

SCHEDA

Regia: Ridley Scott
Cast: Nicholas Cage, Sam Rockwell, Alison Lohman
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, it. non udenti, ing. non udenti
Schermo: 2.40:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: speciale Trucchi del mestiere (pre-produzione, produzione, post-produzione); commenti del regista, sceneggiatore, produttore; trailer
€ 23,20

Roy e Frank (Cage e Rockwell) sono una coppia di truffatori: il primo è un veterano e ha accumulato una notevole fortuna, il secondo è il suo discepolo fedele e ammirato. Campano imbrogliando il prossimo in grande (e anche in piccolo) stile, alternando le costruzioni complesse (stile "Stangata") ai piccoli imbrogli telefonici ai danni in ingenui cittadini. Ma mentre Frank ci si diverte, Roy è un uomo evidentemente scontento della vita che conduce, almeno a livello inconscio: infatti è afflitto da mille disturbi psicosomatici, manie, rituali ossessivi che gli rendono la vita un inferno. Fumatore accanito ma istericamente attento alla pulizia, soffre di agorafobia ed è incapace di relazionarsi con il prossimo. Si mette in cura da uno psicanalista, che lo consiglia di riallacciare i rapporti con la figlia avuta 14 anni prima e mai frequentata. Roy la incontra malvolentieri, ma dopo poco scopre sentimenti mai provati, tali da migliorare la sua vita. La ragazzina è però ansiosa di emulare le gesta paterne e Roy scoprirà a proprie spese quanto sia dotata. Commedia brillante, tratta da un racconto di Eric Garcia, ben interpretata da tutti, con risvolto amaro. I soldi non danno la felicità, ma cosa si arriva a fare per averli....
Perfetta l'immagine, per pulizia e definizione, nella perfetta riproduzione della fotografia poco satura. Buono anche l'audio, centrato soprattutto sui dialoghi, con resa soddisfacente anche dell'ambiente e delle musiche. Extra buoni, i tre speciali sono esaurienti e interessanti.

ALLA RICERCA DI NEMO (FINDING NEMO)

L'oceano come metafora della vita: papà Marlin (timido pesce pagliaccio), traumatizzato dalla perdita dell'amata sposa, alleva fra mille precauzioni il figlioletto Nemo, che per reazione diventa sempre più sperimentato, finché viene catturato e rinchiuso in un acquario a Sidney. Marlin dovrà abbandonare la protezione della barriera corallina e lanciarsi nello sconosciuto, immenso oceano per riprendersi il suo bambino. Riuscirà nel suo scopo, aiutato da altri eccezionali personaggi, e diventerà una leggenda vivente, acquistando fiducia in se stesso e diventando finalmente una figura di riferimento per suo figlio.
Divertente la caratterizzazione di tutti i protagonisti della storia, piena di riferimenti "colti", cinematografici e letterari, che ne fanno un film per grandi e piccini. Ottimo anche il doppiaggio italiano.
Extra abbondantissimi e interessanti, con i coloratissimi menù utilizzabili anche come veri acquari virtuali, introdotti e spiegati dagli autori del film. Il dietro le quinte contiene la realizzazione del film, una galleria di disegni (vari speciali sulla realizzazione dei personaggi, con commento), una visita alla Pixar, interviste ai personaggi (doppiate con voci diverse dal film) e pubblicità (trailer vari, video di Robbie Williams, galleria di poster). "Esplorando la barriera" è un documentario di Jean Michel Cousteau, doppiato. "L'enciclopedia di Mr.Ray" è uno studio sui pesci rappresentati nel film. Tantissimo materiale, da gustarsi un po' per volta.
Immagine ottima, ottenuta direttamente dal master digitale. Nessun difetto, colori perfetti, piacevolmente saturi. Audio forte e nitido nel DTS, ben distribuito, con una coinvolgente resa ambientale.

SCHEDA

Regia: Andrew Stanton
Animazione
Distribuzione: Buenavista
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: nel film, italiano, inglese, inglese non udenti; negli extra, italiano, inglese, francese, olandese
Schermo: 1.85:1
Audio: DTS ES 5.1/DD 5.1 EX
Dischi: 2
Extra: disco 1: commenti, alcuni brevi dietro le quinte e scene eliminate; acquari virtuali; anteprima "Gli Incredibili", prossimo film Pixar. Disco 2: esplorando la Barriera Corallina; Knick Knack; l'enciclopedia di Mr Ray; pesciarada; storytime; vari filmati "dietro le quinte"
€ 27,50

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party

Nella vita ci sono cose che sono sempre puntuali.
La morte, per esempio, o la toccata che vi siete dati leggendo questo. Anche il ConsoleMania Corner è sempre qui, feroce & accanito come un celofisoide, pronto ad azzannarvi una mano e a cannibalizzare i suoi giovani.

.HACK//INFECTION

Dopo tanto clamore in Giappone e in America, arriva anche da noi il discusso .hack project. Di cosa si tratta? Fondamentalmente, di un quartetto di RPG su PS2, strettamente correlati a una serie TV, alcuni OAV (che dovrebbero arrivare sottotitolati) e un fumetto. Ciascuno di questi media sfocia negli altri, proponendo avventure complementari fra loro, a comporre l'enorme affresco di The World, il misterioso MMORPG fittizio in cui si svolgono le storia della saga di .hack. .hack//infection è un gioco di ruolo (non online) piuttosto convenzionale, che presuppone che voi impersoniate un tizio che gioca a un MMORPG. In pratica, si assume che i PNG che incontrate siano i PG di altri giocatori umani e che esista uno spazio del gioco dedicato alla vostra vita al di fuori di The World, nel quale potete partecipare (solo in maniera automatica e molto limitata) a un forum e ricevere delle e-mail dalla gente che incontrate "online". La storia vi vede al centro di una serie di strani eventi che accadono all'interno di The World, a causa dei quali un vostro amico cade in coma (nella vita reale) e il vostro personaggio riceve un enigmatico braccialetto. Tramite esso, il gingillo può alterare i dati dei mostri che incontra, rendendoli più deboli e facili da battere, ma contaminandosi con un virus informatico che, a lungo andare, può causargli delle alterazioni di status. Alcune delle attività che svolgete sono tipiche dei MMORPG; potete, quindi, affrontare i vari dungeon del gioco con il solo scopo di fare un po' di esperienza. Esiste comunque una storia di base ben definita, che vi conduce lungo un percorso preciso, come in un qualsiasi RPG nipponico. È possibile formare gruppi di un massimo di tre personaggi (voi compreso), invitando a unirsi dei "giocatori" con cui sarà possibili fare amicizia nel corso delle vostre avventure (dato che sono dei PNG qualsiasi, il vostro rapporto con loro sarà gestito automaticamente dalla storia, salvo alcune circostanze particolari). La storia di .hack//infection coinvolge e ha un modo di narrare ben concepito; quello che lascia qualche perplessità è il sistema di gioco, incentrato su troppi combattimenti noiosi e senza caratteristiche veramente degne di nota. L'.hack project è stato concepito perché si fruisca in tutti i suoi aspetti (fumetti, videogiochi, cartoni animati) e non ci si scrolla di dosso la sensazione che questo titolo sia solo una parte di un insieme. Carino e coinvolgente, ma troppo povero per avere una ragione d'essere di per sé.

PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
67

PITFALL - THE LOST EXPEDITION

Chi di voi aveva un Atari 2600? Non era necessario possederlo per godersi le avventure del primo Pitfall, visto che c'era anche sul vecchio Commodore 64, ma resta il fatto che Harry Pitfall fu una vera e propria icona del mondo dei videogiochi, che ha viaggiato dagli 8-bit ai 16 per poi passare sulle console più moderne. Si può dire che abbia visto tutta l'evoluzione delle macchine da gioco, quindi la sua presenza su PS2 non è certo fuori posto. Da un punto di vista concettuale, Lost Expedition non differisce poi di molto dai suoi predecessori: anche qui dovete guidare un omino bizzarro di nome Pitfall (che NON è lo stesso dell'Atari 2600, ma un suo discendente) attraverso giungle tropicali e templi infestati, in un platform nel quale dondolarvi su delle liane ed evitare mostri assortiti (prevalentemente animali feroci). La differenza sta ovviamente nell'aspetto tecnico del gioco e in tutto quello che si porta dietro: questa produzione riprende in maniera estremamente classica, persino banale, i canoni del platform moderno, sia nella gamma di azioni disponibili al personaggio, sia nella struttura dei livelli, che spesso prevede interruttori da attivare o oggetti da utilizzare. La caratteristica che distingue Pitfall da altri platform (ma non da tutti, visto che non è una novità) è la tendenza al picchiaduro del sistema di combattimento, che prevede poche mosse iniziali e la possibilità di comprarne di nuove incontrando appositi sciamani, che, guarda caso, saranno sempre nelle zone più remote dei livelli. Esistono inoltre alcuni oggetti da usare, tra cui spicca un bizzarro scudo, che si rivela però piuttosto scomodo alla prova dei fatti e viene ben presto sostituito dalle botte pure & semplici. Pitfall è un gioco gradevole, almeno quanto il suo capostipite, nessun dubbio su questo, ma è anche un gioco che sa irrimediabilmente di già visto. Finché ci si gioca, il divertimento c'è; non so, però, per quanto potrà durare, perché di vere sorprese non ce ne sono. La fattura tecnica complessiva è buona, senza punte di estrema classe, né grossi difetti da evidenziare; la struttura dei livelli è funzionale, ma a volte ripetitiva. Niente di grave, comunque. I nostalgici del primo Pitfall potranno giocare con Lost Expedition ricordando l'originale, notando le similitudini concettuali e il modo in cui i punti cardine del gioco sono stati trasposti in 3D. Gli altri ci troveranno un buon titolo, ma niente che possa fare loro dimenticare i platform più blasonati.

PS2
QUALITÀ/PREZZO 3
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
71

CHAMPIONS OF NORRATH

Quando succedono queste cose, sembra sempre che io voglia andare contro corrente per partito preso. Quando esce un gioco che viene valutato bene ma che a me non piace, intendo. Stavolta, però, non sono solo più di tanto nel mio non ritenere Champions of Norrath quel gran giocone di cui parlano in molti. Devo anzi dire che mi è capitato di leggere pareri piuttosto controversi circa questo titolo. Di cosa si tratta, alla fin fine? Quello che abbiamo tra le mani è sostanzialmente un gioco "alla Diablo": scegliete un personaggio e guidatelo lungo diversi livelli, dungeon o all'aperto (ma la struttura è sempre quella). Sconfiggendo mostri e aprendo scrigni, troverete dei tesori, con i quali comprare armi ed equipaggiamento all'apposito negozio (al quale potrete fare ritorno usando un'apposita magia o delle postazioni preparate allo scopo). Anche qui c'è un inventario dallo spazio limitato, nel quale immagazzinare tutta la paccottiglia che potrete poi rivendere al solo scopo di ricavarne dei soldi per acquistare oggetti più utili. C'è un sistema di punti esperienza, che consente al vostro eroe di crescere e potenziarsi; inoltre, potete scegliere il vostro alter ego tra diversi stereotipi della letteratura fantasy, ciascuno dei quali rappresenta una razza e una classe, fonte di definizione per i vostri poteri. Il gioco è stato sviluppato dallo stesso team alle spalle di Baldur's Gate Dark Alliance e si vede: le meccaniche di base sono sempre quelle, e, di conseguenza, non saranno estranee a chi conosca già la serie dei Diablo della Blizzard. L'elemento notevole del gioco è la possibilità del multiplayer (anche online) che vi consente di creare gruppi di un massimo di quattro avventurieri per affrontare le varie missioni che vi verranno affidate. Ora, mi chiedo io, a parte questo, che altro c'è? Mah, si potrebbe lungamente discutere in proposito… Si potrebbe dire che la formula è collaudata e che è sfruttata bene, che c'è una certa varietà negli ambienti e che il gioco è complessivamente un buon esempio di una tipologia un po' abusata ma ancora relativamente accattivante. E sarebbe tutto vero. Come è vero che la sua ragione d'essere sta nel multiplayer, perché il single presenta ben poco che un qualsiasi Diablo non avesse già. Forse gli stessi elementi sono stati realizzato un po' meglio che nel primo episodio della serie, ma questo è tutto. Un gioco ben fatto e senza dubbio dotato di molte qualità, ma non è quel titolo spaccatutto di cui qualcuno ha parlato.

PS2
QUALITÀ/PREZZO 3
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
76

FIGHT NIGHT 2004

Il vostro ring è la strada? Allora questo gioco non fa per voi. Fight Night 2004 vi mette infatti nei panni di un pugile professionista e vi consente di combattere contro i grandi campioni del passato. Si potrebbe dire che FN2004 sia il seguito dei vari Knockout Kings: la Electronic Arts ha ormai da diversi anni una fortunata serie di giochi di pugilato, che si è sempre distinta per completezza e cura. E allora, perché cambiare titolo? Perché, per una volta, non ci si è limitati a riproporre il titolo dell'anno precedente con qualche cambiamento poco significativo: è stato operato un completo restilyng del sistema di controllo, ora decisamente più bizzarro, forse meno immediato, ma dotato di maggiori potenzialità. I combattimenti di FN2004 non si svolgono infatti premendo delle combinazioni di tasti; o meglio, questa attività è secondaria rispetto al movimento della levetta analogica destra. Perché è con questa che potrete decidere quali pugni tirare all'avversario: con una sola levetta stabilirete se attaccare di destro o di sinistro, con un diretto, un jab o un uppercut. I pulsanti servono invece per altre manovre (schivare e abbassarsi, per esempio) e per i colpi speciali. Un sistema di controllo innovativo, dunque, che è difficile da padroneggiare all'inizio, ma che diventa in breve molto interessante. Ci sarebbero i numeri per parlare di un gran gioco, ma c'è anche un difetto che causa qualche problema a questo titolo. La modalità carriera, che vi permette di portare il vostro giovane pugile (magari creato con l'editor) dalle stalle alle stelle (l'altra modalità è un semplice incontro libero), è purtroppo gravata da una calibrazione non ideale del livello di difficoltà. I primi dieci incontri circa si disputano con degli avversari imbelli, che si fanno riempire di botte senza opporre resistenza e che possono essere battuti facilmente ripetendo a oltranza i soliti due – tre colpi; poi, si arriva improvvisamente ad affrontare dei tizi forti, che schivano tutto e attaccano con astuzia. Così, di botto. Non è un problema che non possa essere superato con un po' di pratica, ma si passa troppo repentinamente dai brocchi ai campioni. Questa modalità è comunque resa interessante dalla possibilità di allenarsi in diversi tipi di esercizi, che consentono di incrementare le proprio caratteristiche di forza, resistenza, velocità e così via. Nel complesso un buon gioco, che con un po' di cura in più sarebbe potuto essere ottimo.

PS2
XBOX
QUALITÀ/PREZZO 4
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
80

ALIAS

Evviva, è arrivato Alias! Come abbiamo potuto vivere senza fino a oggi? Alias è l'incredibile tie-in tratto dalla popolarissima serie televisiva, che è ormai diventata un vero culto, conosciuta da tutti e pubblicizzata ovunque. O almeno credo, visto che io non ne ho mai visto mezzo episodio nemmeno per sbaglio (beh, non è mica colpa nostra se la cultura con la C maiuscola non si diffonde a macchia d'olio… ndToSo). Da questo gioco ho però appreso che la protagonista di chiama Sidney Bristol e che la sua attività principale consiste nell'infiltrarsi in posti altamente popolati da nemici, a volte under cover, a volte strisciando alle spalle del nemico. Un semplice stealth game? Non proprio: benché alcune sezioni del gioco siano inconfutabilmente tipiche per questo genere, in Alias c'è anche una quantità di azione non indifferente. Alla protagonista sono state infatti date parecchie mosse con le quali può malmenare il nemico. Evitare di farsi notare non è poi l'unico modo per finire le missioni: potete anche puntare su una più sana raffica di mazzate. Tra l'altro, è possibile afferrare gli avversari e scagliarli contro mobili, pareti e quant'altro per stenderli definitivamente. Sidney è in grado di usare alcune mosse che farebbero invidia a un qualsiasi personaggio di Matrix in termini di ignoranza della gravità. Come vuole la tradizione degli stealth game, però, la nostra eroina dispone anche di una gran quantità di aggeggi tecnologici, che può usare per hackerare computer, sbloccare serrature, localizzare delle persone, copiare impronte digitali e, in genere, compiere azioni che tornano utili per proseguire. Buona la grafica e ottimo il sonoro, che si avvale del supporto dei doppiatori della serie TV per le molte battute parlate. Che dire di Alias? Un gioco che accontenta sia i fan dei titoli d'azione che quelli dello stealth game? Potenzialmente sì, praticamente un po' meno. Perché, se è vero che riesce abbastanza bene in entrambi gli ambiti, è altrettanto vero che non eccelle in alcuno di essi. Come picchiaduro è limitato e poco tecnico (premere i tasti a caso è più fruttuoso che pianificare le sequenze dei colpi); come stealth game è, paradossalmente, troppo libero (non sempre è strettamente necessaria la segretezza per superare un determinato passaggio). Tutto sommato, Alias si lascia giocare, ma finisce con l'essere più un titolo per amanti degli ibridi in quanto tali, piuttosto che un gioco per i fan degli action o degli stealth game.

XBOX
PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 3
SONORO 4
GIOCABILITÀ 2
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
67

UNREAL II - THE AWAKENING

Quanto tempo dall'uscita della versione PC, eh? Unreal II arriva ora anche su Xbox e si porta dietro la sua carica di violenza indiscriminata e distruzione senza mezzi termini. Beh, a dire la verità, un po' di mezzi termini ci sono. Il gioco, pur rientrando nei canoni del classico FPS (e che altro vi aspettate da Unreal?), ha anche una struttura a missioni, che, per quanto lineare, richiede un minimo di pianificazione. Niente di più complicato che una blanda collaborazione con alcuni compagni di avventure, intendiamoci, ma comunque un pelino più complesso del puro e semplice massacro. Che non manca, non fraintendete…. In Unreal II vi troverete di fronte una marea di alieni e un'onesta quantità di armi (meno di quante me ne aspettassi, a dire la verità). La grafica è complessivamente di buona qualità, anche se, come era facile prevedere, non regge il confronto con la versione PC; nessun problema anche per il sonoro, che, tra l'altro, si avvale di BEN cinque/sei doppiatori diversi per i personaggi (in genere sono tre o quattro, ben che vada). Ciascuna arma disponibile ha due diverse modalità di fuoco, dalle differenti funzioni tattiche; non sempre sono entrambe utili e a volte sono lì quasi solo per una questione puramente estetica ("Ehi, guarda quante armi ho!"), più che per un'effettiva necessità di utilizzo. Come nella tradizione degli FPS pensati per il single player, Unreal II presenta una storia piuttosto fragile, sviluppata essenzialmente come pretesto per i combattimenti (non che sia un difetto per un gioco così) e degli "enigmi" che consistono essenzialmente nell'attivazione di alcuni interruttori o di qualche elemento dello scenario sul quale agire per aprire una porta. Il gioco è complessivamente un buon titolo, con dei nemici che ben compensano la scarsa intelligenza artificiale con il gran numero e una incrollabile determinazione nell'attaccare in massa. Unreal II ha però alcune cadute di tono che lasciano piuttosto perplessi, sebbene si rivelino nel complesso funzionali all'azione. Per esempio, viene da chiedersi perché il proprio personaggio perda solo pochi punti di energia vitale quando cade per decine di metri. Come già per la versione PC, i pregi di Unreal II sono la grande immediatezza (il tutorial è praticamente superfluo, basta un attimo per impadronirsi dei comandi) e la buona calibrazione del livello di difficoltà. Non è poco, ma, in assenza di elementi di vera classe, non è nemmeno abbastanza per gridare al capolavoro.

XBOX
QUALITÀ/PREZZO 3
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 4
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
71

SPLINTER CELL - PANDORA TOMORROW

Devo avere già scritto da qualche parte che gli stealth game non mi piacciono per niente. Non è stato quindi con grande entusiasmo che mi sono apprestato ad affrontare le rutilanti avventure di Sam Fisher, la spia che si è messa in testa un'idea meravigliosa. Questo secondo episodio di Splinter Cell, il videogioco che aiuta a curare la calvizie (il fatto che su ConsoleMania l'abbia recensito Alex dimostra che non funziona), richiede nuovamente che muoviate il nostro eroe attraverso delle missioni in territorio nemico. Sam, essendo praticamente sempre soverchiato numericamente, dovrà evitare di farsi vedere dei cattivi e passare loro oltre, o in alternativa stenderli silenziosamente, nasconderne i cadaveri e fare finta di niente (si fa per dire, eh). Cosa c'è di bello in PT? C'è tutto quanto sia notabile nel primo Splinter Cell (difetti compresi) e anche qualcosa in più. Le possibilità di movimento di Fisher sono decisamente aumentate e, cosa più importante, la costruzione dei livelli è molto più ragionata, sia in termini di varietà che di struttura. Adesso ogni mossa possibile va sfruttata al cento per cento.

L'equipaggiamento dell'eroe è un elemento fondamentale per riuscire nelle imprese che ci si prefigge: soprattutto, è impagabile la possibilità di attivare una visuale infrarossa, che vi permette di muovervi senza alcun problema anche in condizioni di oscurità quasi totale. Notevoli anche le trappole da piazzare, una novità di questo episodio, che consentono di liberarsi di guardie e nemici seccanti. La cosa migliore di PT è però il multiplayer coinvolge un massimo di quattro giocatori in una bizzarra versione di guardie e ladri, in cui la fazione dei mercenari sorveglia un posto o un obiettivo cercando di impedire agli SpyNet di infiltrarvisi. Ubi Soft ha quindi confezionato un altro titolo di buona qualità, ma non mi sento di andare oltre l'80, per un motivo molto semplice: nonostante le novità nelle mosse e nell'equipaggiamento, nonostante le migliorie generali, si tratta del solito Splinter Cell, che non riesce a liberarsi dei problemi del suo predecessore e che resta fondamentalmente una versione più grossa e meglio pensata del primo titolo. Piacerà a chi ha apprezzato visceralmente l'altro; chi non ne è un appassionato rischia di ritrovarsi con un prodotto valido ma che sa di già visto praticamente in tutto.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE

La Fantasia Finale della Square approda finalmente su GameCube, ma, se avesse avuto un titolo diverso non me ne sarei accorto. Questo Crystal Chronicle, infatti, pur avendo il nome di Final Fantasy, è quanto di più lontano possa esistere dalla classica saga di RPG Square. Anche FFCC è un RPG, ma a malapena. Somiglia più che altro a un Diablo, nel quale dovete girarvi un po' di dungeon (alcuni sono a cielo aperto, ma il concetto di base è quello) e combattere dei mostri in tempo reale, premendo i tasti del joypad per colpire, scappando per evitare il contrattacco e utilizzando un sistema "a carica" per ricorrere a incantesimi e abilità speciali. In pratica, tenete premuto un tasto per caricare l'effetto, prendete la mira con il direzionale e rilasciate per usare effettivamente il potere desiderato. È possibile impostare dei comandi, che potrete usare per decidere rapidamente (ma non in maniera comodissima) cosa fare. L'ambientazione è un mondo circondato da una sorta di emanazione di energia negativa, ostile alla vita, che può essere combattuta solo tramite appositi cristalli; dovrete quindi girarvi le città nelle vicinanze più o meno immediate della vostra per trovare la linfa che alimenta i cristalli in questione. Il gioco può essere affrontato anche in multiplayer, modalità per la quale è necessario che ciascun giocatore si munisca di GameBoy Advance. Che dire? He, come avrete capito, l'impostazione è completamente diversa rispetto ai FF che siamo abituati a giocare sulle console più moderne, anche perché, a parte qualche dettaglio che salta fuori ogni tanto, la trama è parecchio labile e non c'è, per esempio, il classico rapporto ragazzo introverso/ragazza tenera ma forte che caratterizza la serie (e vorrei vedere, visto che qui potete decidere se essere maschio o femmina). Quello che accomuna CC agli altri FF sono alcuni dettagli, come la Coda di Fenice e i Tonberry, ma, se fosse uscito con un titolo diverso, non se ne sarebbe accorto nessuno. Notare che l'equipaggiamento addizionale non può sempre essere comprato: a volte dovrete portare da un fabbro il progetto di un determinato oggetto (arma, armatura, attrezzo vario) e fornirgli i materiali per costruirlo fisicamente (a meno che non siate voi stessi un fabbro). Un buon gioco, nel complesso, con un sistema di fondo ben studiato, ma privo di quelle tirate logorroiche e di quelle storie piene di luoghi comuni che, per certi versi, SONO Final Fantasy.

Tecnotigiemme

Francesco Marazia **francesco.marazia@xenia.it**

Dopo il breve accenno del mese scorso sullo standard BTX, è giunto il momento di analizzare le altre importanti novità che toccheranno il settore delle mainboard nel corso dell'anno.

La massiccia diffusione del PC quale strumento multimediale, oltre a favorire il proliferare di CPU e GPU dall'elevata potenza di calcolo, ha incrementato considerevolmente la richiesta di connessioni in grado di garantire una notevole ampiezza di banda. Proprio per soddisfare questa esigenza, nei prossimi mesi faranno il loro debutto sul mercato due nuove e promettenti tecnologie: il bus PCI-Express e le memorie DDR-2.

PCI EXPRESS: LA FUTURA COLONNA PORTANTE DEL PC

Il bus PCI, utilizzato ormai da circa un decennio, è probabilmente la componente dei moderni PC che ha subito meno evoluzioni nel corso degli anni. È evidente come, al giorno d'oggi, esso costituisca tipicamente il collo di bottiglia di ogni computer dato che, con la sua banda passante limitata a 133 MB/s, si rivela incapace di gestire in modo efficiente un numero elevato di periferiche. In realtà l'ultima versione del bus PCI (PCI-X 2.0), sfruttando un canale a 64 bit e una frequenza di 553 MHz, riesce a garantire una banda passante di ben 4,3 GB, ma il suo utilizzo è da sempre relegato all'ambito server a causa dei costi elevati. Con lo scopo di sopperire alle gravi limitazioni imposte dallo standard PCI anche nel segmento desktop, nel luglio del 2002 sono state definite le specifiche 1.0 dello standard PCI-Express (noto inizialmente come 3rd Generation I/O), l'interfaccia destinata a sostituire negli anni a venire sia il vetusto bus PCI, che il più recente slot AGP.

Le caratteristiche salienti della tecnologia PCI-Express possono essere riassunte in tre punti:
1) interfaccia di collegamento seriale: mentre il tradizionale bus PCI si basa su un'architettura parallela, il bus PCI-Express opera in maniera seriale. Ogni canale di trasmissione (detto "lane") è costituito da due coppie di linee di dati (una in ricezione e l'altra in trasmissione) in grado di trasportare 250 MB/s di informazioni in ciascuna direzione. Per poter aumentare la banda disponibile possono essere aggregate fino a un massimo di 32 lane (PCI-Express 32x), con un "passaggio" effettivo di 8 GB/s (16 GB/s nel caso si considerino entrambe le direzioni di trasferimento dei dati)
2) connessioni punto-punto commutate: la banda non è più condivisa fra tutte le periferiche, in quanto la comunicazione fra due terminali avviene esclusivamente attraverso un canale dedicato. Si rende quindi necessaria la presenza di uno switch, integrato nel chipset o nel southbridge della motherboard, che si occupi di commutare i collegamenti tra i vari dispositivi. È importante notare come l'utilizzo di connessioni punto-punto comporti la presenza di solo 4 linee di dati, contro le 32 necessarie per realizzare un bus parallelo a 32 bit. Per questo motivo l'implementazione del PCI-Express dovrebbe consentire una sensibile riduzione della complessità e dei costi di produzione delle motherboard.
3) retrocompatibilità a livello software: poiché il bus PCI e quello PCI-Express fanno uso degli stessi metodi di condivisione della memoria, il software sviluppato finora potrà funzionare senza alcuna difficoltà anche in futuro.

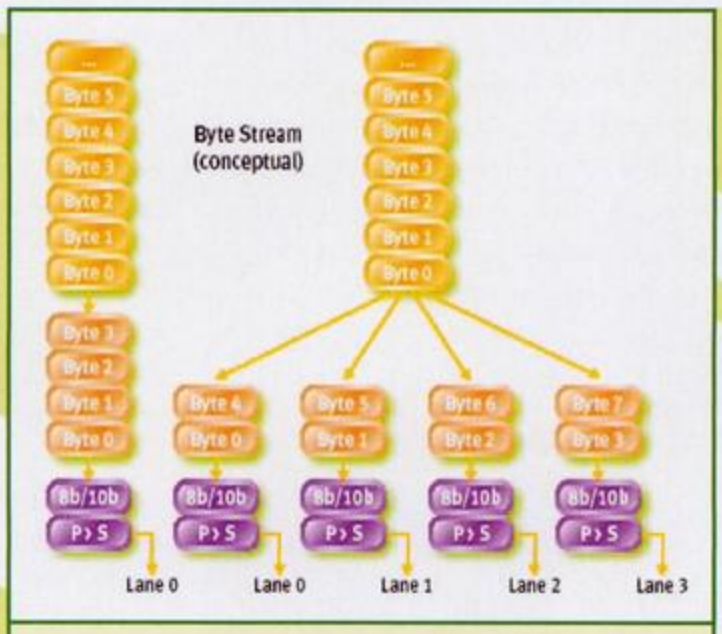
Standard	Ampiezza bus	Clock	Transfer rate
PCI 2.3	32 Bit	33 MHz	133 MB/s
		66 MHz	266 MB/s
PCI 64	64 Bit	33 MHz	266 MB/s
		66 MHz	533 MB/s
PCI-X 1.0	64 Bit	66 MHz	533 MB/s
		100 MHz	800 MB/s
		133 MHz	1066 MB/s
PCI-X 2.0 (DDR)	64 Bit	133 MHz	2132 MB/s
PCI-X 2.0 (QDR)	64 Bit	133 MHz	4264 MB/s
PCI Express	1 Lines, 8 Bit	2.5 GHz	512 MB/s
PCI Express	2 Lines, 8 Bit	2.5 GHz	1 GB/s (Duplex)
PCI Express	4 Lines, 8 Bit	2.5 GHz	2 GB/s (Duplex)
PCI Express	8 Lines, 8 Bit	2.5 GHz	4 GB/s (Duplex)
PCI Express	16 Lines, 8 Bit	2.5 GHz	8 GB/s (Duplex)
PCI Express	32 Lanes, 8 Bit	2.5 GHz	16 GB/s (Duplex)

Confronto fra le velocità massime raggiunte dagli standard PCI, PCI-X e PCI-Express.

Ecco un esempio di piattaforma basata su architettura PCI-Express: lo switch è fondamentale per commutare i flussi di trasmissione tra i vari dispositivi.

Ovviamente, per trarre grossi benefici dalla nuova interfaccia, sarà necessario introdurre delle opportune ottimizzazioni a livello software.

Le prime periferiche a sfruttare la tecnologia PCI-Express saranno le schede video di fascia medio-alta. Infatti, già nel terzo trimestre dell'anno, sia ATi che nVidia renderanno disponibili acceleratori grafici dotati di connettore PCI-Express 16x, che permetterà di innalzare la "banda" dai 2.1 GB/s di una connessione AGP 8x, fino a 4 GB/s (sia in upstream che in downstream). Inoltre, l'avvento del PCI-Express renderà del tutto superflua la presenza di connettori esterni di alimentazione, in quanto le schede video dotate della nuova interfaccia potranno avvalersi di ben 75W di potenza, contro i 25W forniti dall'AGP 8x. Particolare da non trascurare è il fatto che ATi e nVidia abbiano intrapreso un approccio architetturale decisamente diverso nei confronti della nuova interfaccia. Infatti, mentre le future schede video del costruttore canadese godranno del supporto nativo al PCI-Express, nVidia si servirà di un bridge per convertire i segnali da AGP a PCI-Express. È abbastanza evidente che ATi, progettando fin dall'inizio chip video in grado di interfacciarsi col nuovo bus, abbia intrapreso la strada più difficile da implementare ma, allo stesso tempo, quella che garantirà le prestazioni migliori.



La grande versatilità dell'architettura PCI-Express sta nella possibilità di aggregare più lane (fino a 32) per incrementare la banda passante.

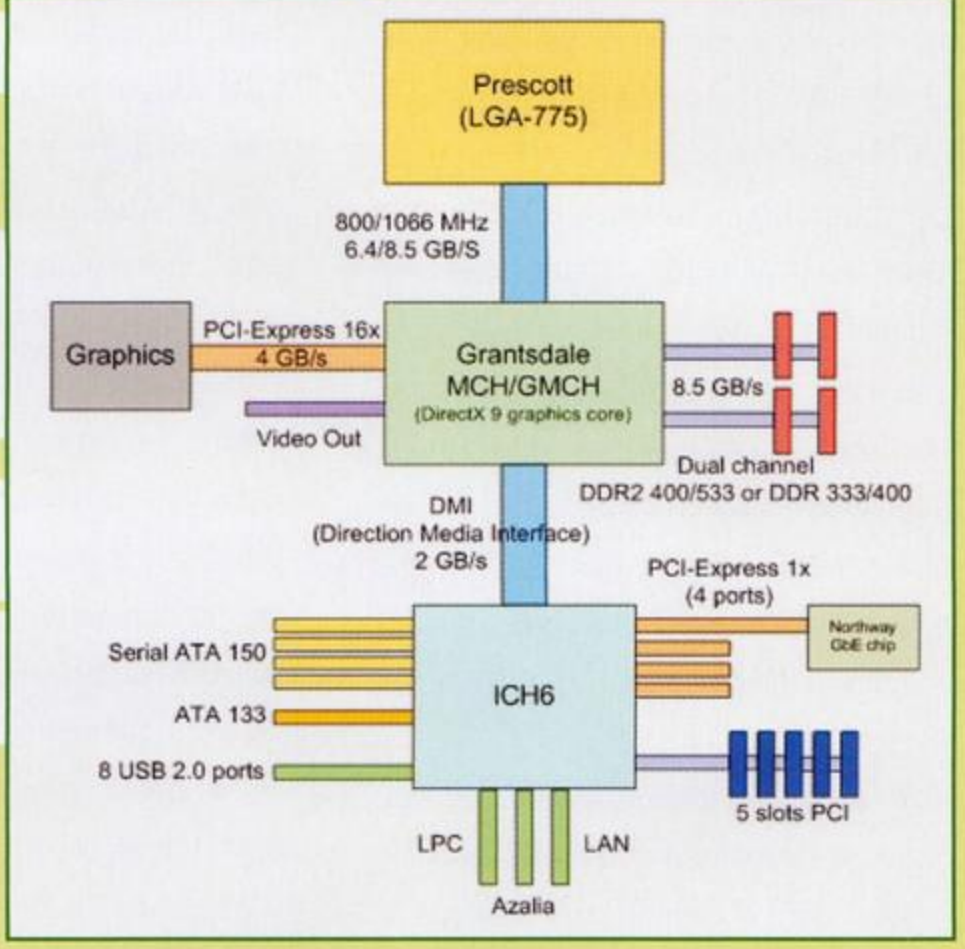
DDR2: LO STANDARD PER LE MEMORIE DEI PROSSIMI ANNI

Da qualche tempo, ormai, anche le memorie DDR non sono più sufficienti a soddisfare la crescente richiesta di banda passante dei moderni PC. A testimonianza di ciò basti pensare che, già lo scorso anno, diversi produttori hanno rilascia-

Engineering sample di una scheda video ATi con connettore PCI-Expres 16x – lodevole la scelta dell'azienda canadese di utilizzare un approccio nativo nei confronti della nuova interfaccia.

Per la prossima generazione di schede video, nVidia ha scelto di utilizzare un chip bridge che converte i segnali da AGP a PCI-Express.

Grantsdale (i915) sarà il primo chipset a supportare sia PCI-Express che DDR2. Il suo debutto è previsto per luglio di quest'anno.



to in commercio moduli PC3500 (216,5 MHz), PC3700 (233 MHz) e PC4000 (250 MHz), senza che fossero approvati dal Jedec, il consorzio deputato a standardizzare i diversi tipi di memoria. Da questa tendenza di mercato è facile intuire come l'introduzione delle DDR2, in grado fornire una maggiore banda dati rispetto alle prime memorie DDR, sia tutt'altro che una semplice strategia commerciale.

La differenza sostanziale fra le DDR di prima e seconda generazione sta nel fatto che nelle DDR2 la frequenza del buffer di I/O è doppia rispetto a quella del core centrale. Di conseguenza, le DDR2 inviano 4 bit per ogni ciclo di clock, il doppio di quanto permesso finora dalle memorie DDR. L'innalzamento della frequenza però, si rivela essere un'arma a doppio taglio in quanto, nel caso in cui la RAM si trovi a trasferire meno di 4 bit per ciclo di clock, sarà necessario riempire il buffer di I/O con dei dati casuali che, successivamente, dovranno essere scartati. Il raddoppio della frequenza del buffer tende quindi a introdurre delle latenze addizionali che, attualmente, penalizzano le prestazioni di un modulo DDR2 rispetto a uno DDR di pari velocità.

Ne consegue che non tutti i sistemi potranno trarre gli stessi benefici dalle nuove DDR2. Per esempio, è risaputo come i processori Athlon forniscano prestazioni migliori con memorie a bassa latenza, piuttosto che con quelle funzionanti a clock elevati. Proprio per questo motivo AMD ha recentemente comunicato che, per la propria piattaforma, il pensionamento delle "vecchie" DDR è ancora lontano, tanto che, nel secondo semestre dell'anno il controller dei processori Athlon64 sarà aggiornato per gestire moduli di tipo DDR-500. Quindi per la casa di Sunnyvale il debutto delle DDR2 avverrà solo nel 2005 inoltrato, quando i prezzi delle nuove memorie saranno calati e le frequenze a cui opereranno saranno abbastanza elevate da far passare in secondo piano il problema delle latenze di accesso.

Un altro svantaggio delle nuove memorie risiede nelle temperature di esercizio, più alte rispetto al passato, nonostante la tensione di alimentazione sia stata abbassata dai 2,5V delle DDR a soli 1,8V. Si spera, in futuro, di poter risolvere questo inconveniente tramite un affinamento del processo produttivo, passando dai 0.10 micron attuali a 0.09 micron.

Affinché le DDR2 possano salire agevolmente di frequenza, sono stati utilizzati particolari accorgimenti in modo tale da rendere il segnale elettrico che transita all'interno delle piste privo di disturbi e rumori di fondo. A tal scopo, il tradizionale package di tipo Tsop è stato sostituito dal nuovo Bga e in ogni chip di memoria è stato integrato un terminatore in grado di eliminare i disturbi generati dalla riflessione del segnale.

Per concludere, è importante precisare che le DDR2, pur non apportando grossi cambiamenti rispetto alle prime DDR, avranno una piedinatura diversa (240 pin invece di 184) e quindi non potranno essere installate negli slot progettati per le prime DDR.

Memory Type	Clock Speed	Name	Bandwidth Single-Ch.	Bandwidth Dual-Ch.
DDR266	133 MHz DDR	PC2100	2,100 MB/s	4,200 MB/s
DDR333	166 MHz DDR	PC2700	2,700 MB/s	5,400 MB/s
DDR400	200 MHz DDR	PC3200	3,200 MB/s	6,400 MB/s
DDR2-400	200 MHz DDR	PC2-3200	3,200 MB/s	6,400 MB/s
DDR2-533	266 MHz DDR	PC2-4300	4,266 MB/s	8,533 MB/s
DDR2-667	333 MHz DDR	PC2-5300	5,333 MB/s	10,666 MB/s
DDR2-800	400 MHz DDR	PC2-6400	6,400 MB/s	12,800 MB/s

Confronto fra le principali caratteristiche delle memorie DDR e DDR2 standardizzate dal Jedec (Joint Electron Device Engineering Council).

IL DEBUTTO SUL MERCATO

L'esordio del PCI-Express e delle DDR2 avverrà il prossimo luglio con la commercializzazione di Grantsdale (i915) e Alderwood (i925), le nuove piattaforme Intel destinate a sostituire nel segmento desktop e workstation i chipset Springadale (i865) e Canterwood (i875). Data la presenza di un connettore PCI-Express 16x, l'interfaccia AGP sarà del tutto assente mentre, per quanto riguarda le memorie, i costruttori di schede madri potranno decidere se implementare il supporto alle sole DDR2 o anche alle collaudate DDR di prima generazione. Con i nuovi chipset Intel faranno il loro debutto anche il Socket LGA755, che sarà adottato dalle future versioni del Pentium 4, e il southbridge ICH6 che, fra le altre cose, integrerà un controller SerialATA a 4 canali, 4 slot PCI Express 1x e il promettente sottosistema audio "Azalia" a 6 canali.

Do il benvenuto come al soliiitooo a tutti i lettori professionaaaliii che seguono questa rubriiicaaa, che, purtroooppooo, dal mese prossimo non apparirà più. Quindi, almeno per quello che riguarda questo spazio mensiiileee, è un addiiiooo (ma continueeerò a restaaaare nel BovaByte)! Vi saluto quindi ancora più professionalmeeenteee, alla prossima.

IL VOSTRO PASTORE.

CLUSTER PER IL CALCOLO PARALLELO

Oh esculapio informatico molto professionale,ti scrivo una mail perché vorrei porti un quesito, che è essenzialmente la continuazione del tuo articolo sui cluster per il calcolo in parallelo (very very sbav)! Son un giovane studente, ma vorrei provare a mettere a punto un cluster per il calcolo in parallelo tutto mio! Certo verrà piccolo, e molto poco professionale, ma vorrei almeno provare con il materiale che possiedo! La domanda così sorge spontanea: da dove comincio? Avresti per caso qualche guida e/o sito professionale da consigliare? Ti ringrazio in anticipo oh pastore omnisaccente!

Fabio-Helldrik.

Tu si che sei professionaaaleee! Fa sempre piacere avere un discepoooolooo. Se è il calcolo paralleeelooo quello che ti interessa io inizierei a dare un'occhiata al seguente indiriiizzooo: http://www.mcsr.olemiss.edu/bookshelf/articles/how_to_build_a_cluster.html. E che la professionaliiitàaa sia con te!

64 BIT SONO PIÙ PROFESSIONALI

Oh magnifico, incredibile, stupefacente Pastore, ti scrivo in questa buia nottata per porgerti alcuni quesiti di importanza assoluta, sia per me, sia per qualche eventuale svitato che si prenderà la briga oltre a te di leggere questa mail. In questi giorni, l'idea di sostituire interamente il mio sistema si è fatta sempre più viva e decisa nella mia testa (possiedo un Compaq Presario Athlon XP 1700 con 256 sordidi MB di SDRAM a 133Mhz, Sound Blaster Audigy Player e una Geforce TI 200 a 128 Mb DDR, lettore DVD, masterizzatore CD, scheda ethernet ecc...) Come puoi vedere il mio computer (se così si può chiamare) è ben poco professionale, quindi ho preso una decisione: la mia prossima macchina monterà sicuramente un Athlon 64 FX, mi costasse un rene e una cornea. E dato che si può vivere anche con un solo polmone, il mio prossimo PC vanterà una scheda grafica di ultimissima generazione. E qui nascono le mie domande: 1) Tra la ATi Radeon 9800 XT e la GeForce 5950 Ultra quale mi consiglieresti? 2) Per ottimizzare il lavoro del processore, che scheda madre dovrei acquistare? 3) Per spremere la potenza dell'architettura a 64 Bit la macchina dovrà montare un OS con lo stesso "bittaggio" (scusami per il termine). Con Microsoft XP 64 Bit Edition, potrò lavorare ancora con il mio software a 32 bit?
Quindi, il Sistema Operativo sarà effettivamente compatibile con i vecchi applicativi? Attendo trepidante una tua, molto professionale, risposta. Non lasciarmi vagare nella tenebra! La tua pecorella smarrita.

Kloddy.

Molto beeeneee, vedo che da solo hai capito quanto il tuo sistema sia poco professionaaaleee e stai correndo da solo ai ripaaariiii! Per quanto riguarda i tuoi dubbi sui processoooriii a 64 bit, non solo potrai far girare sistemi operatiiiviii a 64 bit con applicazioni a 32 bit, ma addirittura sistemi operativi a 32 bit (e applicazioni ovviamente a 32 bit), in quanto la modalità di lavoro a 32 bit, a differenza di quanto avveniva per i processoooriii Itanium di Intel, è nativa nella CPU e non emulaaataaa. In definitiva l'architettuuuraaa a 64 bit proposta da Athlon è un'ottima scelta. Veniamo ora alle risposte: 1) io attualmente preferisco ATi, quindi sceglieeeeiii la Radeon 9800 XT; 2) negli Athlon 64 e Athlon 64 FX il controller della memoria è indipendeeenteee dal chipset, visto che è direttamente integraaatooo nella CPU. Questo in un certo senso livella le prestazioooniii dei vari chipset disponibili. Personalmente quindi, più che basarmi sul chipset, scarterei sicuramente io modelli troppo economici di motherboard e mi orienterei verso una marca nota che offre al momento dell'acquisto un modello compatibile con le mie necessità (numero di porte USB, audio integrato 5+1, controoolleeer RAID eccetera); 3) Dai benchmark l'Athlon 64 è una booombaaa già con il software a 32 bit, bisognerebbe disporre di sistema operativo a 64 bit e la stessa applicazioooneee a 64 bit per poter fare dei benchmark comparatiiiviii tra la modalità a 32 e quella a 64 bit. Al momento i test con applicazioni compilate a 32 e a 64 bit non mostrano differenze esageraaateeee (a volte il codice a 64 è un po' più lento) ma questo dipende anche dai compilatori utilizzaaatiii per produrre il codice eseguibiiileee, quindi la cosa potrebbe cambiare in futuro con compilatori più matuuuriii sul versante 64 bit. Spero di essere stato esaurieeenteeee.

PC CD-ROM

GANGLAND

vita da mafioso

QUATTRO FRATELLI SONO PARTITI PER L'AMERICA
TRE STANNO VIVENDO GLI ANNI MIGLIORI DELLA LORO VITA NEL NUOVO MONDO

IL QUARTO LI STA CERCANDO PER UCCIDERLI

12+
www.pegi.info

WHIPTAIL interactive

LEADER

MEDIAMOBSTERS

Tutti i marchi presenti sono dei rispettivi proprietari"

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **CLASSIFICHE, SHAREWARE, WINAMP, E-MAIL SU CD:** keiser@xenia.it
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** guardate su CD e poi volate nell'area Premium del sito! Ne vedrete delle belle... e anche delle brutte.
- **TGM MAIL:** è **tgm.mail@xenia.it**! Bello, sano e deodorato, tutto pieno di lettere entro i 3K; quasi tutto... ['naggia].
- **RAFFOSENTIQUA:** Per chi ha voglia di sparare vaccate c'è raffosentiqua@xenia.it

Prosopopea - 1 Aprile 2004 (Pesci & droghe)

Tempi di pesci, quest'anno, e pure a 360 gradi. Quello di aprile è ormai una tortura per noi e in particolare per il ToSo, che lo porta sulla gobba e che non sa più dove sbattere la testa. C'è questa cosa del pollice, poi una scemata che non ricordo neppure e infine il Raffo che minaccia la sua dipartita ma poi, alla fine dei conti, resta.
Insomma, mese gramo, non ve ne va dritta una e noi siamo alla frutta, tant'è che sono costretto a prendere come pesce anche la prosopopea del mese scorso che ecco, in realtà non avrei scritto io, come avete potuto agilmente dedurre leggendo la mail firmata da Custode. Abbiamo combinato un piccolo macello tra rtf e pdf: quando si dice il telelavoro! Quello che c'era scritto non sto neppure a dirvelo, rimarrà un inedito storico, un'incompiuta. E Paganini non c'entra.
Passando di palo in frasca alla più classica delle tradizioni, scrivo all'indomani di una bella serata, di quelle che inizi con le gambe che viaggiano da sole in direzioni diverse e poi vai avanti fino alle 4 di notte per mandare giù l'adrenalina, goccia dopo goccia.
Eravamo 180 o poco più, qualcuno sulle gradinate, tutti davanti a uno schermo scalcinato di periferia senza Dolby, senza grandi nomi tra le alte cariche dello stato ma pur sempre con il cuore in mano e la droga della nostra passione in circolo. Il suo nome è Skarr, si assume per DVD e tanto basta per farvi dimenticare per una sera l'appuntamento quotidiano a Gunbound, la fraggata paura in uno qualsiasi dei derivati di Quake o le notizie allegre del telegiornale. Da provare. E per chiudere, direi che il rigo della prosopopea precedente va benone.
Evviva la passera. E chi la spisiga.
Massimo Svanoni

L'armata dei giocatori tenebrosi

"Nessuno mi può giudicare, nemmeno tu!" - Caterina Caselli, dopo un'intensa sessione a UT 2003

[...] A mio avviso, il giudizio negativo che frequentemente si dà a certe categorie di videogames (FPS in primis) trae origine dal gap percettivo che viene a instaurarsi tra l'osservatore esterno, che a questi giochi non ha mai preso parte, e il player che abitualmente ne fa uso. Mi spiego.
Se ci fate caso, la critica ai giochi ritenuti per così dire violenti viene mossa sempre da coloro che a quei titoli non hanno mai giocato. Gli esempi posso essere numerosi: dal genitore che non sa nulla di computer che sorprende il proprio figlio a "fraggare" un gruppo di BOT, al saccente intervistato al Maurizio Costanzo Show che, dall'alto dei suoi quarant'anni di studi di psicologia sociale, punta il dito sui prodotti della id ma non sa se in Doom si usi il mouse o la tastiera, perché non ci ha mai giocato.
D'altra parte, ciò non dovrebbe sorprenderci affatto: le persone che liquidano frettolosamente certi giochi come "violenti" sono le stesse che reagiscono in modo spontaneo alle immagini o alle situazioni che questi videogiochi producono: sparatorie, smembramenti di ogni genere, schizzi di sangue, urla, ecc... Chiunque, in presenza di certe immagini o suoni (grida, esplosioni) o di situazioni che si vengono a creare (fughe o inseguimenti), li ricondurrebbe a ciò che intendiamo generalmente per "situazioni violente".
Questo giudizio è certamente condivisibile ma, da qui a pensare che il gioco in questione sia per questo necessariamente diseducativo il passaggio è illegittimo, dovuto a un grossolano errore di valutazione.
L'osservatore esterno, infatti, non sa e non può sapere se in questi prodotti il giocatore provi o meno stati d'animo eticamente o moralmente condannabili, come ad esempio rabbia, odio, piacere sadico eccetera e non può sapere se la struttura del gioco lo sta "addestrando" all'uso sistematico della forza e della violenza nella vita quotidiana, perché semplicemente ne è al di fuori. Nella stragrande maggioranza dei casi, infatti, il giocatore impegnato in videogiochi apparentemente violenti prova sensazioni e stati d'animo che con la violenza non hanno nulla a che fare, ma che sono invece riconducibili al piacere disinteressato tipico delle esperienze ludiche più comuni.
Detto in altre parole, il giocatore che si sbarazza di una decina di zombi con un fucile a canne mozze prova un piacere e una gratificazione assai simile al chi sta giocando a Super Mario 4. Certo, le atmosfere che questi due differenti giochi producono sono assai diverse in termini di immagini, eppure spesso non siamo certi che le sensazioni negative di rabbia o di sadismo non siano presenti tanto nell'uno quanto nell'altro. Questo solo il giocatore può saperlo, l'osservatore esterno no!
O ancora: dal punto di vista del giocatore, entrambi questi giochi non sono riconducibili a stati d'animo negativi. Da quello dell'osservatore esterno, invece, questo giudizio potrebbe essere assai diverso: questo è il significato che si voleva dare all'inizio della riflessione per "gap percettivo tra l'osservatore esterno e il giocatore".
Si potrebbe così definire il giudizio dell'osservatore esterno un pre-giudizio (nel senso stretto e non negativo del termine), perché è un giudizio che lui stesso dà, a prescindere dall'esperienza di gioco che solo l'utente può fare, e che potrebbe superare se fosse messo nelle condizioni di fare esperienza del gioco. Insomma, alla domanda se alcuni giochi siano o non siano violenti, sarebbe più corretto lasciare la risposta al giocatore e al giocatore soltanto, perché solo lui può dire se nell'esperienza ludica che sta vivendo siano presenti o meno emozioni, sentimenti, sensazioni che si possono ricondurre a quello che noi chiamiamo "azioni violente, diseducative o moralmente condannabili".
Tenendo ben presente che qui per giocatore non si intende soltanto il ragazzino preadolescente, ma anche quella persona matura che vuole giustamente sapere se il giochino in questione abbia o meno delle "controindicazioni educative".
In questo modo, gran parte degli FPS, che apparentemente sembrano essere i più violenti e diseducativi, si dimostreranno del tutto innocui perché appariranno quello che semplicemente sono: dei giochi! Insomma, per concludere, possiamo ritenere il giocatore una persona "pacifica" o "violenta" indipendentemente dal tipo di prodotti che abitualmente frequenta, siano essi simulazioni automobilistiche o MOD di UT 2003.
Davide

IL GIUDIZIO NEGATIVO CHE SI DÀ A CERTE CATEGORIE DI VIDEOGAME TRAE ORIGINE DAL GAP PERCETTIVO CHE VIENE A ISTAURARSI TRA L'OSSERVATORE ESTERNO, CHE A QUESTI GIOCHI NON HA MAI PRESO PARTE, E IL PLAYER CHE ABITUALMENTE NE FA USO - DAVIDE

IL GIOCATORE CHE SI SBARAZZA DI UNA DECINA DI ZOMBI CON UN FUCILE A CANNE MOZZE PROVA UN PIACERE E UNA GRATIFICAZIONE ASSAI SIMILE A CHI STA GIOCANDO A SUPER MARIO 4 - DAVIDE "E DUE"

Discorso vecchio, ma premessa interessante: il problema sta nel gap. Lo si diceva allora, lo stai chiarendo tu adesso attraverso una lucida riflessione. Perché parlarne ancora?
Senza dubbio il discorso è sempre attuale, ma prima di pensare ai vostri maroni triturati, soffermiamoci su quanto accennavo già da qualche parte, in riferimento al discusso America's Army. Per quale ragione continuare a parlare di questo titolo? Trattasi di un gioco e basta, direte voi, foraggiati peraltro dalle riflessioni nella home del nostro sito...
Già, un gioco che viene distribuito gratuitamente per un costo complessivo registrato attorno ai 6/8 milioni di dollari, spesa gravata sulle spalle dell'esercito americano e quindi su quelle dei contribuenti; gioco divenuto il quinto titolo online in quanto a popolarità, con più di due milioni di utenti registrati... I punti di domanda iniziano ad affacciarsi e i pacifisti si sono mossi accusando il governo di voler diffondere una cultura guerrafondaia tra i giovani; solo bacchettoni? Sarà: il Dipartimento della Difesa si attende un certo aumento negli arruolamenti, stando alle dichiarazioni ufficiali. E se vogliamo anche solo considerare il danaro come il parametro più attendibile di valutazione (qualcuno osi fare un appunto in merito), la soluzione dell'enigma inizia a farsi inquietante. Se la nostra piccola indagine dovesse estendersi un poco, arriveremmo a notare che il radiocomando di un piccolo carro armato militare in dotazione ai marine (il Dragon Runner) presenta lo stick analogico e i quattro pulsanti di un comune joypad moderno. Il confine si fa labile e il videogioco inizia a somigliare a propaganda in certi casi, a fonte di addestramento in altri, quando appositamente studiato (i possessori di Xbox saluteranno entro l'annata l'arrivo di Full Spectrum Warrior, successore di AA).
E la violenza di cui parlavamo, quale parte recita in questa tragicommedia? La parte della regia, chiaramente, il cordone ombelicale che mantiene il contatto tra i seri intenti di un esercito e le menti in formazione della PlayStation generation. Formazione che passerà dai nostri amati e innocenti videogiochi, a quanto sembra. L'uomo del futuro di un'ipotetica edizione speciale di Ciao Darwin avrà dunque un joypad nella mano e all'altro capo del filo un mezzo corazzato. Oppure, semplicemente una mimetica, un fucile semiautomatico e il casco già utilizzato dal protagonista di Halo...

Chi non lavora non fa l'amore

"Felice colui che ha trovato il proprio mestiere: che non chieda altra fortuna" - Thomas Carlyle

Ciao Xam,
mi ritrovo a scrivere la mia prima lettera alla TGMmail (oddio, a dire il vero la seconda, una volta ho sgamato un pesce d'aprile) in risposta alla missiva di Andrea "Carpataz" Sarti del numero 180.
Si criticava, in particolare, il fatto che i redattori spesso si lascino sfuggire errori nei giochi, bachi grossi come case ecc... Ora, io leggo TGM da un bel po' di tempo (sette anni, penso) e da due anni lavoro per un network su Internet che si occupa del mondo PC. In particolare, scrivo recensioni (da una parte si deve pur cominciare per fare quello che si ama, no? Gavetta rulez!).
Quello che dici tu nella risposta è assolutamente vero: è un lavoro invidiabile, ma non è facile come si possa pensare. Basti pensare che spesso le scadenze sono quello che sono (e si pensi che in Rete bisogna essere ancora più rapidi per arrivare prima della concorrenza) e non si ha sempre (diciamo pure mai) la possibilità di analizzare un titolo a fondo al fine di trovare qualunque errore. Basti pensare a tutte le volte che i giochi in preview code si inchiodano senza un motivo apparente, ma anche alle versioni originali nelle quali non sempre va tutto liscio.
Purtroppo, il mondo dei videoG è fatto così, non esiste il gioco perfetto, piuttosto si preferisce ricorrere alla correzione postuma sotto forma di patch (e qui ci sarebbe da discernere per altre sei pagine), ai piccoli errori o bug sfuggiti durante la produzione a chi avrebbe dovuto correggerli.
Ora, se il bug è piccolo, se gli errori fastidiosi non compromettono la giocabilità complessiva del titolo, penso sia normale valutarlo per quello che è, nella speranza di una risoluzione del problema tramite patch.
Quando invece la questione fa diventare il titolo assolutamente ingiocabile è lì che la mannaia del redattore deve colpire (come da voi giustamente fatto per il pessimo Postal 2). Insomma, non è sempre tutto rosa e fiori, non è assolutamente possibile analizzare un titolo in tutte le sue sfaccettature al 100% (che so, finirlo a tutti e 5 i livelli di difficoltà o cose simili): bisogna trovare il giusto compromesso, al fine di tornare utili all'utente finale, il quale comprerà comunque un gioco che gradisce (come fatto dallo stesso Andrea), anche se ha quel piccolo bug alla quinta missione.
Un saluto, vado a continuare la mia gavetta.
Marco "Griso" Iorio

Beh, dai Marco, va bene tutto ma il nostro mestiere pur con i suoi tempi stretti, i suoi sabati e le sue domeniche (e ci metto pure le nottate) rimane da invidiare. I problemi saltano fuori in tutti i mestieri ma - diciamocelo - giocare è veramente una pacchia [specie poi se i caporedattori si ricordano di te per i generi in cui hai più esperienza, vero Toso?].
Tolto questo, analizzare un gioco in tempi rapidi (quindi nel 90 percento dei casi) è ostico pure se divertente e la mente deve fare carte false pur di restare analitica. Deve permanere la freddezza di un chirurgo nel duplice rispetto di acquirente e programmatore (se vogliamo ancora chiamarli così).
Accetto quindi in parte la tua linea difensiva e la giro ai lettori tutti; provare è sempre il sistema migliore per capire e se qualcuno di voi si è

AVVERTENZE D'USO

Esiste un pertugio buio da qualche parte nella vostra stanza preferita dove si annidano le gatte di polvere più nere, dove trovano casa gli scarrafoni più grossi e dove quando avevate tre anni avete sicuramente fatto pipì. Queste sono le avvertenze per la TGM Mail: come ignorarle?

AGLIO CHE NON SA DI AGLIO
Droga più solida e di breve durata rispetto allo skarr; la scomparsa dell'ingrediente olio d'oliva in favore del ben più economico olio di girasoli ne sta seriamente minando il gusto, con gran scorno di chi scrive e di migliaia di fan in tutto il mondo.

CUSTODE & LORD ARCHON
Il gatto e la volpe; almeno, quando si tratta di prendere nel sacco il povero pinocchioXam.

DAVIDE
Lettore tuttofare senza freno: produce riflessioni, autocitazioni e anche il the alle 5 del pomeriggio. Inesauribile.

FAHRENHEIT

Non si vive senza speranza e per gli avventurieri incalliti è il momento di scendere sotto zero.

KIKKO COMTE
Unico eroe, vera e propria mosca bianca in una redazione mai doma di pacchi e contrappacchi.

HALO
Salutiamo tutti la venuta del nuovo soldato o di un nuovo bizzarro videogioco?

OUT OF ORDER
Pietra dello scandalo, ma anche nuova testata d'angolo per il settore avventure grafiche. Stando a voci.

SKARR
Infezione virale o stupefacente? Lo scoprite all'indirizzo www.progettoskarr.net.

XAM
La nuova carriera dello spacciatore lo sottrae a ben più comuni impegni come l'allenamento a pallavolo o il ritiro dell'ultimo giuocone ganassa da recensire. Previsto esilio in centro di recupero.

cimentato nelle rece delle promozioni che mettiamo online avrà probabilmente compreso meglio.
Detto ciò, in bocca al lupo per la gavetta...

L'avventura del signor Bonaventura

"Non sono avventuriero per scelta, ma per destino" - Vincent Van Gogh, anch'egli appassionato di Out of Order

Caro Xam,
mi pare opportuno aggiungere qualche precisazione alla lettera di un paio di TGM fa, visto che ha creato qualche perplessità tra le vostre esperte fila. Mi sembrava ovvio che un progetto freeware, come è Out of Order, non potesse competere sul piano grafica/sonoro con prodotti commerciali. Mi premeva di sottolineare però che sia il sonoro che la grafica, pur non essendo a livelli eccelsi, erano azzeccati e adatti allo scopo quanto bastava. Non me ne frega niente se nel bagno della zona degli uffici di Out Of Order non c'è l'environmental audio per sentire i passi col riverbero, né mi importa se non si può giocare a 1280x1024 con i filtri attivi; quel che mi importa è che il corpo di un'avventura grafica, la sua grafica e il suo sonoro, sia sufficientemente adatto per supportare la sua anima, la trama e la struttura degli enigmi, sempre che mi si passi il paragone taoista. E in questo caso, a mio parere, il compito è stato svolto degnamente. L'interfaccia avrà i suoi limiti, ma a fare un 'ciclo' tra le opzioni col tasto destro ci metto mezzo secondo; ho trovato decisamente più scomoda quella del nostro Guybrush in Monkey 4.
Veniamo al punto cruciale, l'anima appunto: quella è indipendente dai finanziamenti ottenuti. Una bella idea resta una bella idea, e gli enigmi di questo gioco ne sono pieni; sinceramente, è da un pezzo che non ne vedevo di così ben ingegnati, e bisogna proprio andare a ripescare le vecchie glorie (che ovviamente restano insuperate, intendiamoci) per trovarne di così ben fatti. Mi incavolo a pensare che si tratta, come giustamente sottolinei, di un prodotto amatoriale, scaricato al costo della sola connessione; mi arrabbio perché mi accorgo che in molti prodotti spacciati come grandi avventure non trovo neanche un briciolo di quella passione che sono tornato a risentire, trasmessa da ogni pixel (per quanto squadrato) presente nel lavoro di Tim Furnish. Trovo invece sempre più spesso delle idee mediocri infiocchettate e imbellettate, rinchiuse spesso in una struttura di enigmi o prevedibile o rigida come marmo alle scelte volute dai programmatori: spesso, anche tutte e due le cose insieme. Credo che su questo, ovvero la parte essenziale di un'avventura grafica, Out Of Order abbia solo da insegnare a Hollywood Monsters, a Runaway e a BS3, come giustamente cita il Custode Roberto De Cerreto. Questo era, ed è, il cuore della mia critica.
A tutt'oggi mi ritrovo dunque a sperare in una moria di Jedi, e non avrei mai pensato di dire una cosa simile; pertanto, devo ringraziare TGM per avermi fatto scoprire Syberia (non molto difficile ma veramente bello, adesso proverò il seguito...) e mi mangio un po' le mani per essermi perso l'ora introvabile Tony Tough; che dite, magari tra qualche mese lo troveremo incluso in un numero di TGM? A chi ha il potere l'ardua sentenza...
Stammi bene Xam!
Lord Archon

Ciao Xam (hai detto che posso fare come fossi a casa mia, lo prendo in parola): scrivo questa mail senza alcuna velleità di pubblicazione, ma solo per esprimere alcune considerazioni sull'argomento avventure grafiche inaugurato da Lord Archon. Ho appena finito di leggere la tua risposta alla precedente mail sul numero di Aprile di TGM, penso di aver capito il senso del tuo pensiero sulla questione e ti do ragione. Out of order, chiariamolo, non è né un capolavoro né un nuovo termine di paragone - sicuramente mi sono espresso male se questa è l'impressione che ho dato sul gioco - ma un'avventura grafica nel vero senso del termine. Ha i suoi difetti, potrà essere pessima per molti, ma è un'avventura grafica (per di più a costo zero, come hai detto). Broken Sword 3 no: è un buon gioco, forse addirittura ottimo, se inteso come un ibrido action-adventure, ma non è un'avventura grafica nel senso stretto del termine. A questo io mi rifacevo.
Dalle tua risposta a Lord Archon, traspariva, a mio avviso, solo una considerazione negativa dettata da questioni puramente tecniche: parlavi di grafica in bassa risoluzione e di sprite con i pixelloni; ammettendo poco dopo che sul piano della storia e degli enigmi era comunque buona, criticavi – oddio, giustamente - anche l'interfaccia un po' scomoda.
Io, che seguo il tuo prosopopeico pensiero (in cui spesso mi ritrovo), sono rimasto interdetto nel vedere che si giudicava in parte un'avventura grafica per il suo solo lato tecnico.
A quel punto mi sono detto: un'avventura grafica non è poligoni ultradefiniti e antialiasing a palla, ma, appunto, storia, emozioni ed enigmi. Ho preso come paragone proprio Broken Sword 3 che, sempre secondo il mio pensiero, ne esce massacrato inteso come avventura grafica. O vogliamo intendere come avventura grafica un gioco dove passi il tempo a muovere casse? É bellissimo tecnicamente, la storia è carina e mi son piaciuti i riferimenti ai vecchi episodi, ma non è un'avventura grafica. Se lo è, allora è pessima e Out of order, prodotto da tre tizi messi in croce senza alcun fine di lucro, le fa le scarpe. Voglio dire, prendi Gilbert Goodmate: tecnicamente orribile, eppure mi sto divertendo un sacco a giocarlo, è un'avventura grafica come si deve, anni luce superiore sia ad Out of Order che a BS3.
Chiarito questo, non ho altro da aggiungere se non che augurare a te e a tutto lo staff di TGM

QUEL CHE MI IMPORTA È CHE IL CORPO DI UN'AVVENTURA GRAFICA, LA SUA GRAFICA E IL SUO SONORO, SIANO SUFFICIENTEMENTE ADATTI PER SUPPORTARE LA SUA ANIMA, LA TRAMA E LA STRUTTURA DEGLI ENIGMI, SEMPRE CHE MI SI PASSI IL PARAGONE TAOISTA
LORD ARCHON

di continuare su questa strada, visto che la rivista migliora di mese in mese.
Ciao.
Custode, aka **Roberto De Cerreto**

Ok, marrani, vi siete messi in due a cercare di farmi la pellaccia, eh? Ma non avrete il mio scalpo...
Vogliamo parlare del ciclare in mezzo secondo tra le azioni di gioco? Dopo averlo ripetuto diverse volte mi sono stufato, mi ha ricordato troppo l'opzione del vocabolario del cellulare che odio alla follia. L'interfaccia è delicata, non c'è dubbio ma lasciamo stare la cosa.
Capisco il vostro ragionamento, amici avventurieri, e mi va bene anche la provocazione ma qui stiamo sempre parlando di concetti vecchi, mi pare. Da tanto non giocavate enigmi così bene orchestrati? Molto bene, ma l'avventura non è tutta lì. E soprattutto, molto bene, ma vogliamo continuare il filone dei "vecchi ma buoni"?
In occasione di ogni sporadica recensione salta fuori il solito discorso del genere morto e sepolto, del perché e del percome, dei nostalgici e dei bei tempi andati della Lucas. Va bene, ma dove vogliamo andare? Out of Order non mi ha preso forse proprio perché è il sunto amatoriale di quello che c'era una volta, di quello che ho già giocato e già vissuto. Minestra riscaldata? Semplicemente, una zuppa con ricetta particolare, di quelle che trovi in una bettola di provincia.
Mi piacerebbe vedere (e giocare) qualcosa di nuovo, magari anche coraggioso, o assistere a qualche piccolo esperimento. Broken Sword 3 ha provato la carta dell'azione infilandoci qualche cassa di troppo; personalmente, non sono contrario all'azione come non ero contrario a Indy quando doveva tirare giù i tedeschi nel castello di Brunwald. Ve lo ricordate quello gigantesco, da imbastire preventivamente con qualche litro di birra? Ecco, quello era proprio un bel connubio tra enigma e azione. Altri titoli hanno giocato sul fattore tempo e io pure insisterei in questo senso, infilando qualche frangente in cui occorra pensare in fretta. BS3 lo fa e non può che far piacere.
Più che mandare giù un'altra volta la minestra preferisco aspettare il boccone grosso e guardo con curiosità a questo Fahrenheit, atteso per l'autunno (anche su cellulari). Il telefilm che diventa videogioco, un mondo che si muove per i fatti propri e non ci aspetta e, beh, il solito 3D. Sì, sono fissati, che ci possiamo fare? Vai a spiegare al mercato che spesso e volentieri qualche bel fondale dipinto fa ancora la sua porca figura...

Au Revoir

Questo non è più il tuo mondo, lo capisci? È il mio... [capirete, capirete!]

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it

Eccomi qui, gente bella: tutto bene? Io abbastanza; prima di tutto voglio tranquillizzare tutti coloro che sono cascati nel "Pesce d'aprile" del mese scorso (quindi il corvo Pisquano che sta sopra al mio monitor, mia nonna - che comunque si è spaventata per circa sei minuti, poi si è scordata pure chi fossi-, e l'Editore, al quale ho dovuto spiegare bene la situazione, perché il giorno dopo aver letto la notizia è venuto in redazione con una cassa di champagne e i chiari sintomi di una notte di bagordi sul viso... comprensibile la sua commozione quando gli ho parlato dello scherzo, un po' meno il tentativo di strozzarmi va beh.
In buona sostanza, resto qui e bon).
A tutti coloro che il mese scorso si sono distratti, ribadisco che in teoria a fondo pagina (poi quei due sbandati di grafici fanno un po' come gli pare) c'è la lettera dal nome "La lettera scelta a caso del mese" che altro non è che un testo scelto completamente a caso tra tutte le mail ricevute, scelta a caso per dare a tutti (belli e brutti) la possibilità di vedersi pubblicati qualcosa qui dentro (in ogni caso, è già tanto che pubblico la lettera, quindi non aspettatevi una risposta). Evviva.
Ecco la barza che fa ridere solo me e il corvo Pisquano.
-Ho fatto l'amore con Control... Domani provo con Alt Canc.
Ahahaha hu!
Raffo

Il metodo tradizionale

Ave a te o Raffo, giocatori te salutant! Ti scrivo poiché sono letteralmente disperato!!! Non riesco proprio a giungere alla soluzione di un problema che mi tormenta (e mi bufera....Ah ah ah) (ndRaffo). Non sapendo come sprecare il mio tempo (oltre a leggere la tua leggendaria rubrica), mi sono dilettato a reinstallare un gioco preistorico ma tra i migliori: "The Secret of Monkey Island" Dopo aver dato a MS-DOS una toccatina qua, una toccatina là (e aver fatto crashare il sistema per ben sei volte) sono riuscito a farlo partire! Il mio vero problema, però, giunge ora: da dove caspita viene prodotta la musichetta del gioco? Dalle casse no, quindi mentre giocavo ho deciso di aprire il mio case e di porre l'orecchio destro vicino all'altoparlante interno per vedere se era da lì che usciva. Niente, il suono sembrava venisse sibilato dalla scheda madre vera e propria!!! Che siano i circuiti stampati a produrre la musichetta a suon di scintille? Se è così rischierò di morire carbonizzato nel sonno perché il tutto ha preso fuoco, oppure è solo la mainboard che si sta coalizzando con altre sparse in giro per il mondo al fine di ridurci tutti in batterie ricaricabili come nella realtà di Matrix? Ti prego, anzi ti supplico: rispondimi e liberami da questa ansia! (Amen!).
Marco "menz" Menegatti

Formatta dieci volte.

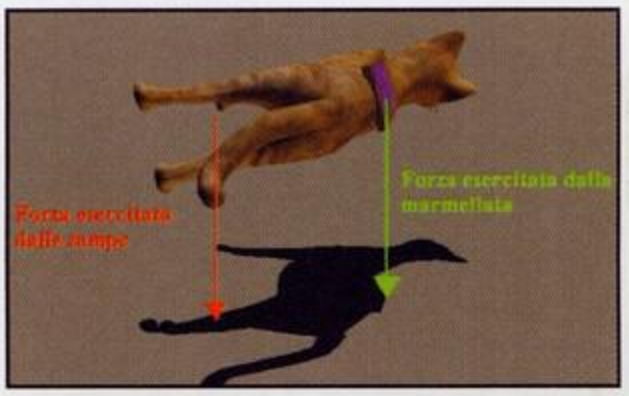
Argomenti pericolosi

Petrolio Raffo (volevo scirvere Egreggio, ma era troppo lungo...)(questa cosa mi ha messo una tale tristezza che ha fatto il giro e ho quasi ridacchiato. NdRaffo), ho un paradossso con tre essse a cui devi rispondermi, o nipote di Rockefeller. Se uno mi dice <<Ti proibisco di obbedirmi>> e io non obbedisco, gli devo obbedire e quindi sono nei casini? E se obbedisco perché mi ha proibito di obbedire gli ho obbedito e lui mi manderà nei casini... Come faccio a...? A...? Senti, petroliera, so che questo è un dilemma pure per la tua nocciolina, pardon, cervello, ma tipprego, rispondimiiii!
Ciaertecicala petroliferus
Vice

Caro simpaticissimo amico, la natura ti ha dato tanto: un cervellino per interagire con il mondo, degli occhietti per leggere TGM e delle manine (anche se sicuramente grassocce e unte) per premere i tasti della tastiera. Ti ha dato molto come dicevo, quindi non chiedere di più , ci sono delle cose che non si devono sapere, perché la loro conoscenza implicherebbe quello che in gergo si chiama "collasso globbale totale". Tu hai intravisto una delle crepe nelle fondamenta della nostra esistenza (un po' come se ti fossi chiesto come mai 0x1 fa 0 quando è evidente che se moltiplico una mela per nulla questa non scompare), ma non cercare di allargarla, fidati, non cercare di farlo

L'approccio scientifico

Insigne Prof. Raffo.
L'argomento della rotazione del gatto-marmellata è stato ampiamente trattato ma, nel parlarne è stato trascurato un dettaglio. La rotazione di un qualunque corpo è provocata dall'agire di due forze di uguale intensità, che hanno rette d'azione parallele e verso opposto su due punti di un qualunque corpo.
La marmellata sulla fetta biscottata tende a cadere verso il basso, ma questo è ciò che accade anche alle zampe del gatto: in questo modo, il gatto non si



trova in una situazione di stasi come si è finora pensato. Prendendo come baricentro del corpo la spina dorsale del gatto, l'intero sistema gatto+marmellata si schianta a terra di lato.
Allego alla presente delle immagini di esperimenti da me fatti. Ci tenevo a dire che nessun gatto è stato maltrattato (da me) in fase di sperimentazione.
Distinti saluti
Telesca Luca

Non ho parole, mi inchino davanti alla scie(me)nza.
Comunque ragazzi siete davvero troppo fuori

Il mestiere più antico del mondo

Sì, ti ho scritto di nuovo e No, non sono un ragazza innamorata di te.
Mi domandavo solo com'era possibile che uno como il Toso sia diventato un pezzo grosso di TGM, mentre tu curi la posta (anche se la rivista basa il 50% del suo successo su questa, ma da quando mi pubblicherai arriveremo a un 87%)?
Io mi ricordo che sulla rivista Nintendo, ai tempi del 64, eri tu il boss e il Toso valeva meno del tappetino per il mouse . . . e tutti erano felici (ricordo benissimo il fumetto con su scritto "Il Toso ha un ginocchi rotto")(beh, la situazione non è cambiata molto in questi anni, ora è il menisco). Bei tempi quelli.
Roberto

I tempi cambiano caro Roberto, e i ruoli invece anche . Chi avrebbe mai detto che un individuo come il Toso, che assomiglia talmente a uno scafista che se va a Brindisi lo sbattono in galera senza passare dal via sarebbe un giorno diventato Vice Capo Redattore di TGM? E chi avrebbe detto invece che uno come me sarebbe finito nel marketing assieme al Duspa? Non lo so, chi l'avrebbe detto? Boh, io no, il Toso no sa/non risponde.

La lettera scelta a caso del mese

Qual è l'ape...
-...che riscalda? Lapelliccia.
-...più veloce? Lapejo.
-...più povera? Lapezza.
-...che vien mangiando? LapeTito.
-...che cade nello sprizz? Laperol.
Quante canne mi sono fatto? 0!
Nicola

Massimo "Xcris" Svanoni **xam@xenia.it**

Backstage

DOPO LA VITA, PRIMA DELLA MORTE

Storia di un sogno lungo 3 anni distillati in 97 minuti, ovvero come realizzare un lungometraggio con due lire.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Che ne pensate? Qualcuno tra voi ha la regia nel sangue e qualche buona idea? Parliamone su TGM Online!

La vita dopo gli sbandi giovanili diventa una sequela di giornate noiose, senza tregua, vedere ogni giorno lo stesso sole scomparire. Serve qualcosa per tirare avanti, qualcosa che non sia il solito stupefacente da discoteca. Si vocifera di una nuova misteriosa droga chiamata skarr; si assume in modo del tutto nuovo, tramite lo strappo di un cerotto a contatto con la pelle.
Chris lavora per una società di produzione video e deve arrischiarsi a filmare in diretta uno strappo, per un servizio televisivo. Prende contatto con uno dei giovani che hanno provato a seguire il nuovo corso, la nuova lancinante esperienza e cerca di infiltrarsi tra le mura dell'appartamento di uno spacciatore. Ma il suo compagno ha un'idea che lo solletica: perché non provare un doppio strappo? Per Chris - impreparato all'evento - è l'inizio di un'escalation di tensione che lo porterà a confrontarsi con estensioni e limiti di un mondo che sa essere meraviglioso e terribile insieme; e si troverà suo malgrado faccia a faccia con la propria esistenza.

Il nostro è un racconto fatto di strada e passione che ha inizio attorno a un tavolo vetrato oltre due anni e mezzo addietro. Questo giovane regista trentenne, Alex Raccuglia, è seduto davanti a un gruppetto di persone che lo guardano incuriosite e inizia a parlare della sua idea. Fare un film per il gusto di raccontare una bella storia... beh, non è che si riesca a raccontare queste grandi cose con un corto. No! Niente corto, niente medio, un lungometraggio.
Sarà matto, pensano tutti, oggigiorno per mettere in piedi un film ci vogliono fior di soldoni; attori, telecamere, luci, centraline di montaggio, personale specializzato... Tutto questo rimanda immediatamente a cifre da capogiro che solo le spalle capienti di un produttore possono sostenere. Niente di tutto ciò! Mentre il nostro illustra la sua idea, l'entusiasmo piano piano si estende come la macchia di un contagio, di quelli destinati a durare. Le spese saranno contenute, non sarà un esercizio di stile o la voglia di dimostrare qualcosa ma solo la volontà di raccontare e provare a farlo con dei mezzi limitati. 5000 euro il tetto massimo di spesa; e gli attori? Gli attori sono seduti attorno al tavolo, gente sconosciuta con la passione per il cinema e la voglia di fare.
La telecamera? Una mini DV semiprofessionale in prestito da una società di montaggio video mentre le luci sono lampade da 1000 watt, vecchia dotazione di un ex-fotografo alle prese con una nuova carriera. Le riprese girate per necessità e per rispetto del copione (il film si svolge nell'arco di una notte) tutte di sera, quando si spengono le giornate di lavoro di poco meno di una cinquantina di persone. Tante hanno deciso di crederci.
Ok, va bene tutto, ma il montaggio e gli effetti speciali che sembrano richiedere l'intervento di qualche mostro sacro dell'industria hollywoodiana? Tutto su computer, grazie allo stato di avanzamento della tecnologia digitale a basso costo. Dunque Final Cut Pro 4, Adobe After Effects 6.0 (coadiuvato da Photoshop 6.0 per le sessioni di rotoscopio) e poco altro, sfruttando la piattaforma Macintosh per qualsiasi intervento. Correzione del colore ed effetti di luce raggiungono qualità decisamente buone, considerati i limiti di spesa e la risposta agli scuri della telecamera utilizzata.

Le fatiche della troupe hanno inizio e il meccanismo produttivo si affina con il tempo; c'è una sola telecamera? Bene, si impara a ripetere la scena per intero da qualche diverso punto di vista; agli inizi gli attori perdono i colpi, poi piano piano si ingrana e le scene migliorano.
Problema numero due: come fare a mantenere saldi legame e interesse con un progetto autoprodotto senza il collante del dio denaro? Ecco spuntare il sito del progetto, su cui fanno capolino progressivi aggiornamenti a 360 gradi sul lavoro in corso. Ecco allora un ottimo sistema per affrontare i problemi più pressanti e ascoltare le opinioni del cast e di tutti i curiosi che iniziano a interessarsi. Il sito cresce e, da punto di incontro foriero di nuove collaborazioni, diventa ricettacolo di minitutorial che illustrano le soluzioni tecniche adottate dinanzi a errori, dimenticanze o semplicemente esigenze di copione. Per i più curiosi un diario che racconta il backstage di quello che accade oltre la macchina da presa. Il sito passa da qualche centinaio di accessi mensili a un massimo di 14000; non è TGM Online, però...
La febbre cresce e dopo le prime sessioni di riprese girate negli interni per sciogliere il ghiaccio tocca affrontare gli esterni, il buio delle vie di Milano, con tutti i problemi del caso. Passanti occasionali che si soffermano per curiosità, forze dell'ordine che della curiosità fanno anche a meno ma sono animate da altri intenti, persone che nottetempo vorrebbero dormire; alcune scene richiedono urla a cielo aperto e tocca gironzolare a lungo per zone periferiche di varia fatta prima di trovarne la collocazione ideale. Poi ci sono le riprese aeree; noleggiare un elicottero è una pessima idea per contenere le spese, così ci si accontenta di un colle nel monzese e di un grazioso parco che domina lago e città di Lugano: poetico, romantico, gratis.
Mentre il corpo dell'idea assume sostanza, appaiono sul sito i primi premontati e la troupe riesce a rendersi conto che il tiro non è quello di un filmino matrimoniale.
Ciononostante il cast fa storia a sé e muta pelle con le stagioni come un sinuoso animale esotico; ma tra freddo, caldo, qualche prevedibile serata gettata al vento quella dannata percentuale raggiunge finalmente il tetto dei 100.
Si passa a completare la post-produzione, già avviata nella fase precedente e dopo qualche ettolitro di sangue il film è pronto. Ora ci sono i festival, le recensioni, la distribuzione del DVD e, soprattutto, un'esperienza da raccontare. Perché ormai la strada è aperta: questo può essere il mondo di chiunque abbia idee e voglia di realizzarle; passate sul sito per fare tesoro di tutto quello che è stato fatto e per le evoluzioni più recenti e tenete d'occhio la nostra Cult Fiction nei prossimi mesi, ne parleremo.
Ovviamente ve lo dico di cuore ;-),
www.progettoskarr.net

Hercules®

Manda i piatti a tutto gas!

DJ CONSOLE

Mixa i tuoi file audio (MP3, WMA...) e dai vita alla festa come un vero DJ! Hercules DJ Console è il controller ideale. Questo banco di mixaggio esterno non ha eguali per PC portatili e desktop nella sua fascia di prezzo!

Semplice da installare ed auto-alimentata traminte la porta USB, include tutte le più importanti funzioni utilizzate dai DJ professionisti: un crossfader, due piatti di scratch, controlli per i loop, il tono ed il tempo... Con il semplice ed intuitivo pacchetto software incluso, sarai in un attimo l'animatore delle tue feste!

Lasciati guidare dal tuo senso del ritmo come i DJ dietro ai loro piatti!

Con la sua cover protettiva removibile, la tracolla, il solido design e le dimensioni compatte, potrai portare DJ Console con te ovunque tu vada!

Inoltre, Hercules DJ Console è anche una potente scheda audio esterna a 24-bit, e, nei momenti di relax dai tuoi mix, gusterai l'audio a 5.1 canali dei tuoi film DVD sul PC.

249,90€
*IVA inclusa**

Novità, aggiornamenti dei driver, informazioni sui prodotti...

www.hercules.com

* Prezzo consigliato al pubblico.

Hercules® è un marchio registrato di Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi e/o marchi registrati sono qui riconosciuti ed appartengono ai rispettivi proprietari.
Le illustrazioni sono indicative. Contenuti, design e specifiche possono variare senza preavviso ed essere differenti da paese a paese.

IMPERIVM
TI OFFRE IL CONCETTO RTC

Strategia in tempo reale orientata alla conquista militare

Concentrati sulla strategia militare e metti il massimo impegno nella guida dei tuoi eserciti. L'azione si scatena fin dal primo minuto di gioco:

Dimentica le tecnologie. È molto meglio dare ordini.

Alcuni comandi, come la "Chiamata alle armi", sono tanto potenti che in situazioni di allerta trasformano in guerrieri metà della tua popolazione civile.

Non costruire edifici, utilizza il tuo esercito per conquistarli.

Se hai bisogno di oro, la cosa migliore che puoi fare è sottrarlo ai tuoi nemici catturando i loro forti.

Non perdere tempo nel produrre risorse: impossessatene.

Domina più territorio possibile, riscuoti tributi e assicura le rotte di rifornimento per le tue truppe.

Elementi di ruolo fondamentali nel combattimento

Le battaglie acquisiscono una maggiore profondità quando entrano in gioco gli elementi di ruolo:

Eroi

Punta sull'esperienza in combattimento e sul carisma che l'eroe trasmette ai suoi uomini. In *Imperivm* non è sufficiente la forza bruta di un esercito, basata solo sul numero di unità.

Pausa tattica

Ferma l'azione, analizza dettagliatamente la battaglia e pianifica le tue prossime mosse. Puoi impartire ordini tattici di combattimento alle unità, come inviare i tuoi frombolieri contro l'eroe nemico mentre la tua cavalleria attira l'attenzione del suo esercito, o anche ordini strategici, come esigere un tributo in oro dai forti sotto il tuo dominio.

Arcieri *Ordina ai tuoi arcieri di dirigere il loro attacco verso l'eroe nemico quando disattivi la pausa tattica.*

Pretoriani *Ordina ai pretoriani in retroguardia di attaccare la fanteria nemica quando ricomincia la battaglia.*

Legionari *Ordina ai legionari di avanzare sulle linee nemiche appena riprendi la partita.*

Unità che passano a un livello superiore

L'esperienza acquisita in ogni combattimento apporta un vantaggio fondamentale per affrontare il nemico. Gli uomini con maggiore esperienza sono i più valorosi. Cerca di non perderli.

Caratteristiche speciali delle unità

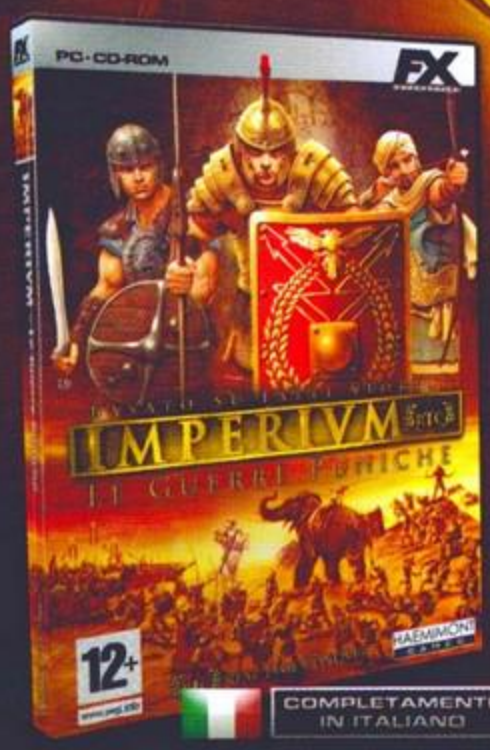
Sono particolarmente efficaci; vedi ad esempio la "carica di cavalleria", che aumenta di sei volte la potenza di attacco delle unità a cavallo.

Amuleti

Il dono degli dei, il bottino di guerra, l'anello dei veterani... Gli amuleti aiutano le unità a superare le sfide del gioco.

Linea di sviluppo basata su fatti storici

L'assedio di Sagunto, Annibale e il valico delle Alpi, la resa di Cartagine, la battaglia di Canne non troppo distante da Roma... *Imperivm* ti trasporta a date e luoghi storici e ti offre la possibilità di impersonare grandi strateghi dell'umanità per provare a mutare il corso della storia.



COMPLETAMENTE IN ITALIANO

RTC
Real Time Conquest

I creatori di Imperivm ti svelano tutte le chiavi del gioco su
www.fxplanet.com

19'95€

FX INTERACTIVE

IMPERIVM-Le Guerre Puniche è in vendita nelle edicole, grandi superfici e computer shop